

28 БРОЙ 2, ФЕВРУАРИ 2003
Цена с дискове: 4 лв.; без дискове: 2.90 лв.

Софтуер: Cascade 2.0, EditPad
Хардуер: Roadmaps 2003

PC CLUB

www.p...m

2 ДИСКА
1.4 ГИГАБАЙТА
най-новите дема | полезни програми
цели игри | страхотни филмчета

екслузивно
ТЕСТ + ДЕМО
Tom Clancy's SPLINTER CELL
Командосът Сам Фишър срещу терористите в PC версията на хитовия екшън на UbiSoft!

тестове
- WhiteOut
- Test Drive
- Militarism
- Inquisition
- Silent Hill 2
- War and Peace

Grand Theft Auto Vice City
GTA: Vice City идва за PC!
Какво да очакваме от новото издание на популярната поредица?

DIE ANOTHER DAY
ФИЛМИ MOVIES
TERMINATOR 3

Sherlock Holmes
The Mystery of The Mummy
Ще успеят ли египетските магии и древни капани да уплашат детектива Шерлок Холмс в новото му разследване?

extras
- Treasure Planet
- Armored Assault
- Paradise Cracked
- Frogger: The Great Quest

FREE GAME

Безплатна биткаджийска игра с костенурките нинджа!

Silent Hill 2



Konami пренасят култовата конзолна поредица за PC

стр. 24

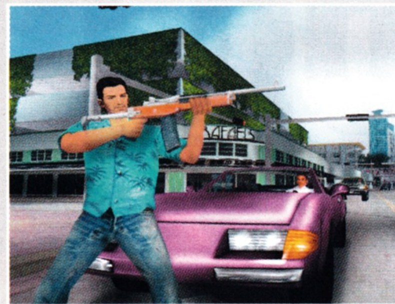
Splinter Cell



Командосът Сам Фишър във война срещу терористите

стр. 18

GTA: Vice City



Новото издание на Grand Theft Auto идва за компютър

стр. 6

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9262325, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Indiana Jones and the Emperor's Tomb през март



LucasArts най-накрая се ангажираха с твърда дата за излизането на новата игра за Indiana Jones. Според последните сведения от 7 март тази година всички геймъри ще могат отново да се превъплътят в Инди.

Ritual поемат разработката на Condition Zero



Както изглежда, Valve Software ще сменят главните разработчици по Counter Strike: Condition Zero – Gearbox Software – с Ritual Entertainment. Представители на двете фирми ще съобщят последните новини по играта на специален семинар на предстоящия турнир по CS в Далас. Излизането на самата игра се очертава да стане до третата четвърт на 2003 година.

No One Lives Forever 3?

Fox Interactive наскоро са регистрирали домейна nolf3.com, което пък от своя страна значи, че явно компанията има сериозни намерения да продължи приключенията на секса-пилната Кейт Арчър.

Crimsonland ще се продава комерсиално

Безплатното доскоро заглавие Crimsonland, което ви представихме в един от скорошните броеве на PC Club, явно е привлякло не само нашето внимание. Неговият автор е сключил договор с компанията Reflexive Entertainment и ще издаде подобрена и допълнена комерсиална версия на играта си през първата половина на 2003.

Ще има нов Monkey Island!

Говорителят на LucasArts съобщи, че компанията със сигурност ще продължи поредицата Monkey Island. Повече подробности щели да бъдат съобщени скоро. В момента LucasArts се били концентрирали изцяло върху Full Throttle 2.

Tribes 3 иде

Въпреки слабите продажби на Tribes 2 трета част на мрежовата поредица ще има. Това съобщи Алекс Родберг от Sierra. Официално играта ще бъде обявена следващата година, а този път програмистите ще се допитват повече до феновете, за да избегнат грешките от предишното издание на Tribes.

Стратегия по Властелинът на пръстените

Vivendi ни готвят нова игра по Властелинът на пръстените. Тя ще се нарича The War of the Rings и ще е стратегия в реално време. Заглавието се разработва от Liquid Entertainment (Battle Realms) и ще се появи някъде през 2004 г.

Книгата WarCraft: Денят на Дракона издадена у нас

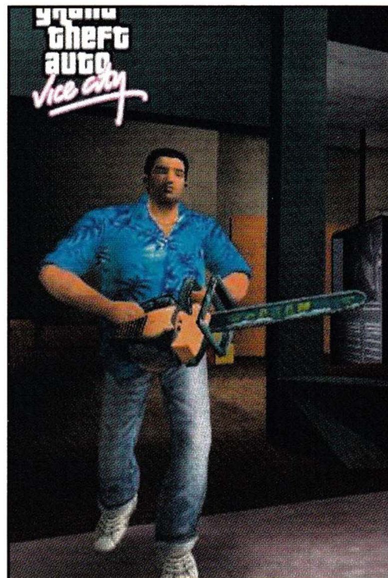
Като неочакван новогодишен подарък за всички нашенски фенове на Blizzard се появи книгата WarCraft: Денят на Дракона, преведена и издадена на български език. Тя е първата част от цяла поредица и разказва за приключенията на младия маг Ронин. В най-скоро време ще бъдат и издадени още книгите Diablo: Legacy of Blood и StarCraft: Liberty's Crusade.

Класиката Black Crypt се завръща

Black Crypt е една от най-хитовите ролеви игри за 16-битовия компютър Amiga и първото заглавие от каталога на Raven Software. Сега култовата игра ще бъде преиздадена за PC – естествено с модерна 3D-графика и осъвременен геймплей. За съжаление Raven все още не се ангажират с точна дата, но някъде в края на годината геймърите отново ще имат възможност да разкрият мистериите на черната крипта.

Take 2 през 2003 с куп хитове

Take 2 обявиха списъка с игрите, които ще издават за PC следващата година. Сред тях се откроява PC-версията на конзолния мегахит Grand Theft Auto: Vice City, която ще се появи през лятото. Освен това Take 2 ще ни зарадват и със Serious Sam 2, Hidden & Dangerous 2, RollerCoaster Tycoon 3 и...Duke Nukem Forever. За последната игра единствената информация е, че точно три месеца преди излизането ѝ ще бъде обявена точна дата за поява на пазара.



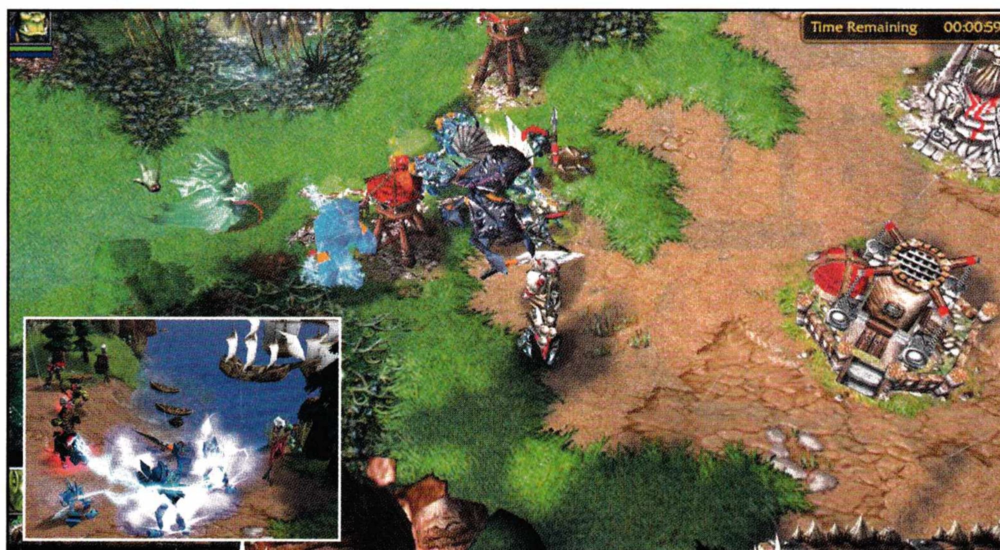
Демо на WarCraft III? Че кой се интересува от това половин година след появата на играта? Явно от Blizzard също са си задали този въпрос и са се постарали да направят демото на най-хитовата стратегия на годината абсолютна атракция на всички фенове на WarCraft III и в същото време да зарибят малцината неподдали се до момента на магията на играта.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Това, което са направили Blizzard в демото, предизвика искреното ми възхищение. На практика то е абсолютно безплатно мини-разширение на пълната версия на WarCraft III. След като го стартирате, ще установите, че имате само 2 активни опции за игра. Едната ви осигурява достъп до популярния Battle.Net. За целта от Blizzard са включили картата Deadlock, която е правена специално за демото. Нея ще можете да играете на воля в Battle.Net дори да нямате легално копие на WarCraft III. Още по-интересно става в изцяло новата солова кампания, която ще ви разкаже какво точно са правили орките във времето между пролога на WarCraft III и кампанията на орките от пълната версия на играта. За да играете новите мисии, стартирайте пролога и изиграйте двете обучаващи нива и след това ще имате възможност да играете още 3 мисии с Thrall и неговите орки, които са ексклузивни за демото. Трите нива са разнообразни като сюжет и ви гарантират поне 1-2 часа игра, а това за демо не е никак малко. Няма да ви разказвам новата част от историята поради ограниченото място, а и за да не ви развалям удоволствието сами да научите какво се е случило с орките. Само ще вметна, че ако се интересувате от света на WarCraft III, това, което ви очаква, е изключително любопитно. Демото можете да намерите на диск 1 към настоящия брой на списанието.

■ Blizzard ■ www.blizzard.com ■ P3 700 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ RTS ■ на диск 1



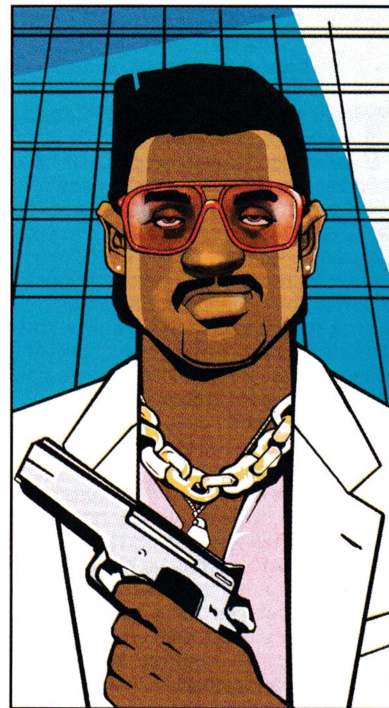
Grand Theft Auto Vice City

Най-зрелищната част от поредицата иде и за PC!

- Rockstar North
- www.rockstar.com
- P3 700 MHz, 64 RAM, 3D Video
- action ■ TRD: Q2 2003

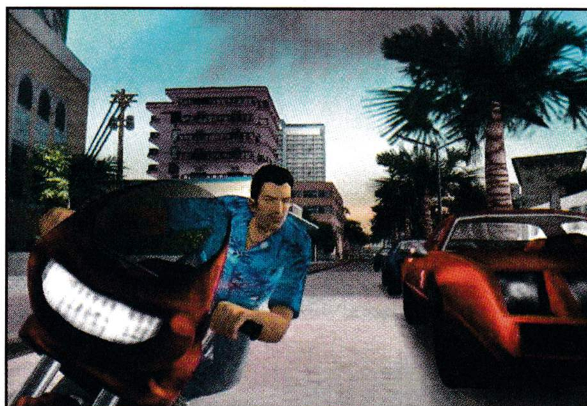
КАКВО ТЕСТВАХМЕ

■ Настоящият материал е подготвен по PlayStation 2 версията на GTA Vice City. Играта за PS2 и PC ще е принципно еднаква, като промените засягат предимно контролите, малки графични подобрения и опцията за MP3 радио.



Може би най-добрата коледна новина за PC геймърите бе официалното съобщение, че GTA Vice City все пак ще излезе за PC. Играта се появи в края на октомври за PlayStation 2 и веднага превзе всички класации за конзолата на Sony. В редакцията имахме възможност първи в България за тестваме PS2 версията на новото Grand Theft Auto и ви предлагаме нашите впечатления от това, което ви очаква само след няколко месеца.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



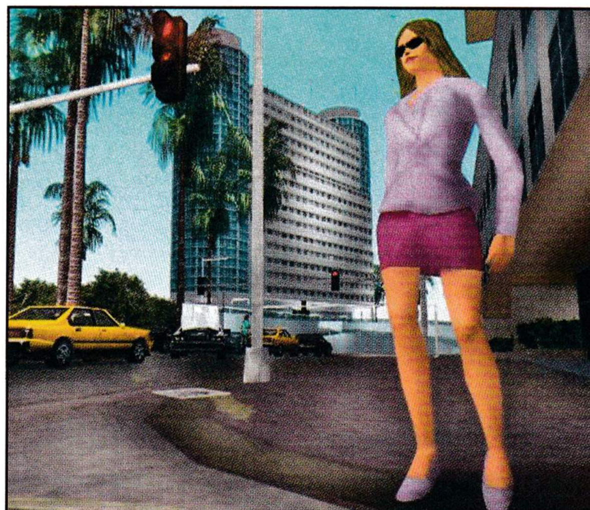
Според първоначалните анонси GTA Vice City трябваше да е нещо като expansion на GTA3. На пръв поглед играта е и именно това. Промените в графично отношение са по-скоро козметични и повишените детайли в самия град ще направят впечатление на сравнително малко хора. Като геймплей обаче новото издание на GTA е радикална крачка напред в развитието на легендарната поредица и трябва да бъде разглеждано като съвсем ново заглавие, а не просто като обикновено разширение на познатото.



Но да караме по ред на номерата. Сюжетът на Vice City ни връща в далечната 1986 г. Босовете на мафиотската фамилия Версети от Либерти Сити се чудят какво да правят с Томи Версети. Той току-що е излязъл от затвора и не може да продължи дейността си в града, защото полицията му е хвърлила око. Сони решава да изпрати Томи във Вайс Сити, където той трябва да наложи влиянието на Версети. Само няколко дни по-късно Томи е посрещнат на летището във Вайс Сити от Кен Розенбърг, с който трябва да работи заедно на новото място. Двамата веднага се заемат с

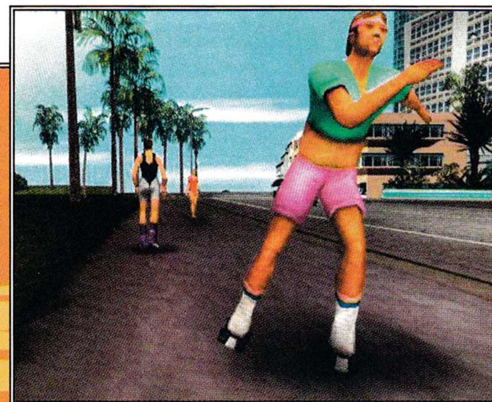
крупна сделка с колумбийския картел

Начинанието обаче се проваля с гръм и трясък и скоро Томи и Кен се оказват с пръст в уста, а Сони Форели е бесен от загубата на сериозна сума пари и наркотици. Тук започва и самото действие на играта. Вие поемате ролята на Томи и трябва, от една страна, да съберете пари, за вашите шефове от Либерти Сити, а от друга, да откриете кой точно и защо ви е скроил гадния номер. Това, което следва, на пръв поглед наподобява GTA3. Крадете коли, изпълнявате мисии за най-различни







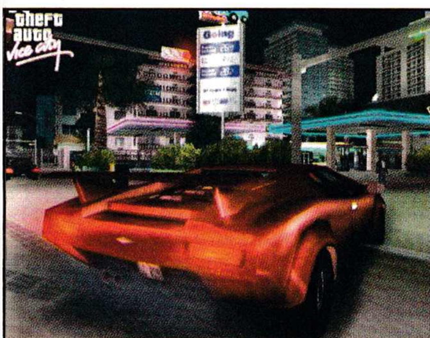


НОВОСТИ

- Можете да карате мотоциклети
- Можете да летите с хеликоптери
- Можете да летите със самолети (Dodo-то от GTA3 си беше осакатена история и едва ли може да се брои за пълноценен самолет)
- Можете да купувате имоти и да развивате собствен легален бизнес!
- Можете да се преобличате по всяко време като по този начин заблуждавате полицията
- Съвсем нови радиостанции с обширна програма
- Много повече странични мисии

босове и се опитвате да се наложите сред криминалния контингент в града. С течение на времето респектът на местните бандити към вас нараства и започвате да привличате вниманието и приятелството на все по-влиятелни гангстери докато най-накрая успеете действително да се докопате до истината за провалената сделка с колумбийците.

Дотук обаче приликите свършват, защото Vice City още от втората или третата мисия ще ви засипе с новости, които изцяло ще преобърнат представите ви за начина на игра в GTA. На първо място трябва да се отбележи значително по-голямата свобода на действие. И в GTA3 можехте да правите почти каквото си искате, но програмистите от Rockstar са успели още веднъж сериозно да разширят правомощията на геймърите. На първо място трябва да се отбележи, че задължителните сюжетни мисии са намалели драстично. Докато в GTA3 трябваше да изпълните над 50 мисии, за да стигнете до финалната схватка с колумбийците, то във Vice City те са не повече от 20-30. За сметка на това в играта са се появили значително количество странични персонажи, които ви дават възможност да изявите престъпната ви същност. Обикновено имате достъп до поне 2-3 малки боса, които не са задължителни за превъртането на играта, но пък ви снабдяват с изключително интересни мисии, които са общо над 100. Така например още в самото начало ще трябва да управлявате миниатюрно радиоуправляемо хеликоптерче, с чиято помощ трябва да взривите една сграда, на друго място трябва да екзекутирате доставчик на пици и т.н. Самите мисии обаче далеч не са най-революционното. Във Vice City можете да



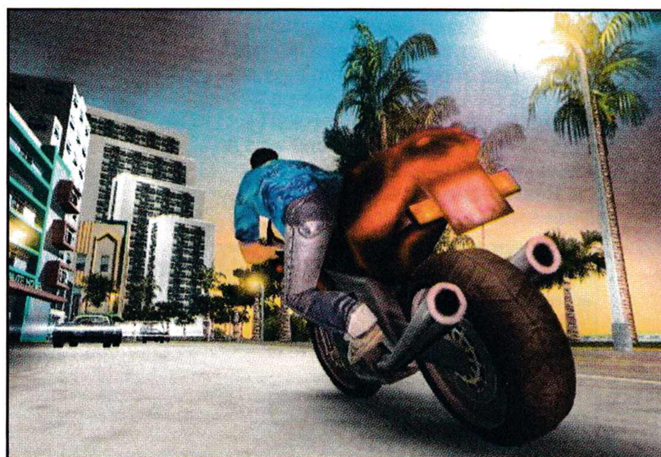
PC ВЕРСИЯ

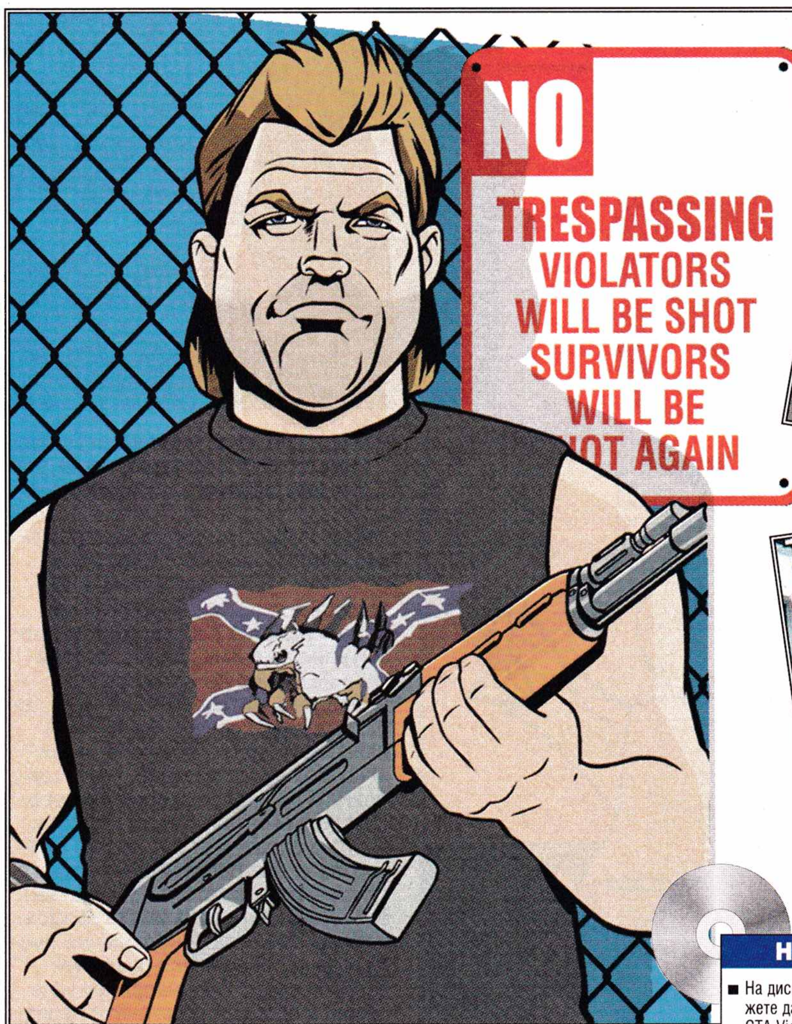
- Малко преди Коледа Take 2 официално потвърдиха, че GTA Vice City ще излиза за PC. Като дата е посочено второто тримесечие на 2003 г., като играта най-вероятно ще се появи на пазара през втората половина на май.

карате мотоциклети, да летите с вертолети и да пилотирате самолети

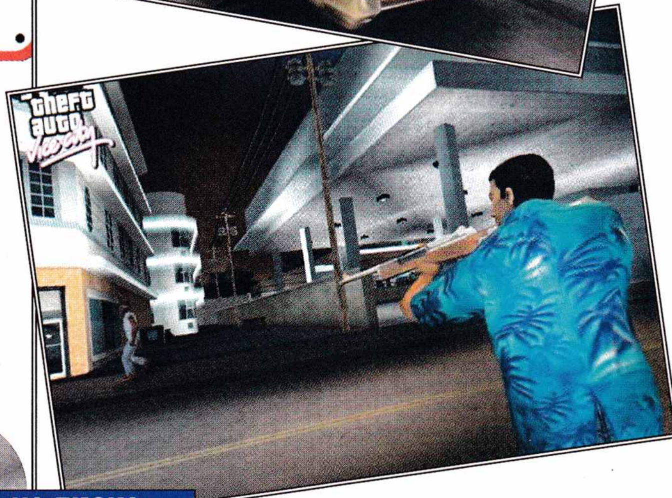
При това не става дума за половинчати истории като Dodo-то в GTA3, а за истински пилотаж. Овладяването на всичките тези превозни средства е абсолютно задължително за превъртането на играта, а не е само приятен бонус за маниаците. Автомобилният парк също е обновен спрямо GTA3, като най-екзотичната добавка е специалната количка за голф, която ще можете да пробвате още в четвъртата или петата мисия от сюжета. Още по-забавно става, когато откриете, че във Вайс Сити можете да се изявявате и като съвсем почтен бизнесмен. За целта имате възможност да закупувате недвижими имоти и да развивате най-различни бизнеси с тях. Така например не е никакъв проблем да станете производител на сладоледи. Това е особено интересно, като се има предвид, че всеки започнат бизнес ви гарантира твърди доходи, а освен това можете да се записвате на воля във вашите имоти, което пък спестява до голяма степен разходките до най-близкото скривалище. Като стана дума за записване, трябва да отбележа, че за съжаление и тук можете да свършите тази животоспасяваща дейност само след успешно приключена мисия, което продължава да е малко досадно, защото част от мисиите са не само доста продължителни, но и порядъчно трудни.

Другите новости също не са за пренебрегване. Може би най-забав-







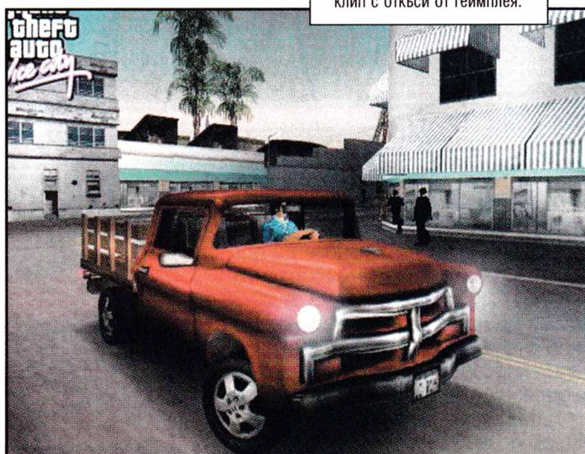


НА ДИСКА

■ На диска към списанието можете да намерите интрото на GTA Vice City, както и един клип с откъси от геймплея.

ната от тях са дрехите. Томи може да се преоблича в подходящи магазини или в своето скривалище (впечатляващият хотел Ocean View). Подходящото облекло е задължително, за да ви пуснат на определени места като клуба за голф примерно, а в определени мисии ще трябва да се дегизирате дори като полицай. В същото време смяната на дрехите сваля по една звезда от вашия Wanted Level и е добър метод да се отървете от преследвачите си.

Това, разбира се, далеч не е всичко. Телефонните мисии също са претърпели сериозна реформа. Те са съкратени до общо 5 и са се превърнали в нещо като бонуси. Всичките са свързани с извършване на атентати и стават достъпни, когато достигнете определен етап в развитието на сюжета. Генерална реформа има и при радиостанциите. Тук RockStar направо са се олели и то в най-положителния смисъл на думата. Всяко едно от радиата, освен че е тематично, предлага и поне по 20-30 различни класически парчета от 80-те години. Така например по диско канала можете да слушате на воля Бони Тейлър и Майкъл Джексън, рокрадиото Vrock (моят личен фаворит) предлага всичко –



от Iron Maiden и Judas Priest до Twisted Sister и Slayer

Особено готино е, че този път е отделено повече място на радиоводещите, които буквално ще ви залеят с готини лафове и уникални реклами. Освен това повторенията са направо рядкост, а като че ли радиата си имат твърди програми в определени часове от деня. По време на няколкото часа, прекарани с Vice City, преди да подготвя този материал, единствената песен, която чух 2 пъти, бе 2 Minutes to Midnight на Iron Maiden, а от рекламите се повтори само една за американския начин на живот, но нея бих могъл да си я слушам още 200 пъти без да ми писне :) Повече няма да ви казвам, за да не ви разваля удоволствието сами да чуете за какво става дума.

Иначе GTA Vice City е пипната и в най-дребните детайли и почти не предлага поле за критики. За съжаление обещанието, че Вайс Сити ще е единен град и ще бъде достъпен целият от самото начало, не е спазено. След старта на играта имате достъп само до Източен Вайс Сити, а чак по-късно ще можете да се развихрите и в западните квартали. Това обаче не е чак толкова страшно, предвид не и двата района са действително огромни и само разучаването им ще ви отнеме поне 2-3 дни.

За сметка на това всички по-основни недостатъци от GTA3 са отстранени с хирургическа прецизност от Rockstar, а засега е известен само един по-сериозен бъг, който със сигурност ще бъде оправен в PC-версията. В нея от Rockstar обещават да подобрят леко и така или иначе впечатляващата графика и отново да добавят MP3 радио. Така че, затягайте коланите и се стягайте за най-голямата и най-зрелищна кражба на коли в историята. Само след няколко месеца чакането ще приключи.

ЛЮБОПИТНО

■ Още докато стартирате играта, се появява извеждащият екран на класическия компютър от 80-те години C64. След това се появява команда, с която играта се опитва да се зареди от... касетка. За тези, които не си спомнят 8-битовите компютри от първата половина на 80-те години, ще спомена, че тогава обикновените музикални касетки се използваха и за запис на компютърни програми. Жалкото е само, че повечето собственици на PlayStation 2 едва ли някога са имали досег с C64 и вероятно няма да разберат готиния намек на програмистите от Rockstar.

BLOODRAYNE

Женският вариант на Blade е още по-смъртоносен

■ Terminal Reality / Majesco
■ www.bloodrayne.com
■ TPS ■ TRD: март 2003

Rayne е Dhampir (получовек, полувампир), подобно на Blade. Разликата между двамата е, че тя е резултат от изнасилването на човешката ѝ майка от вампир. Притежава добрите качества и на двете страни, както и някои допълнителни способности, с които дори Blade не може да се похвали.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

През 30-те години на миналия век, водена от жаждата за мъст, тя усилено търси своя баща, за да го убие, като същевременно трепе всеки вампир, дръзнал да ѝ се изпречи на пътя. Това не остава незабелязано от Brimstone Society – тайна организация, която защитава човечеството от свръхестествени злодеи. Скоро агент BloodRayne, както я наричат в организацията, доразвива свръхчовешките си способности и се превръща в най-смъртоносното оръжие на Brimstone Society.

Основната ви задача в играта ще бъде да спрете човек, който от години събира различни артефакти с една-единствена цел – Германия да доминира над останалия свят. В нивата ще трябва да се изправите срещу армии от нацисти, мутанти, блатни същества, древни чудовища и вампири из места, разположени в Луизиана, Аржентина и Германия. За да се справите с противниците си, ще разполагате с богат оръжеен арсенал, който ще си набавяте от самите тях. BloodRayne може да държи по едно оръжие във всяка ръка и да стреля по две цели едновременно, благодарение на самоприцелващата система, подобна на тази в Tomb Raider. Освен с огнестрелните оръжия главната героиня разполага с остриета на двете си ръце, за бързо и лесно кълцане и мушкане на противници и с харпун, с който може да придърпва жертвите си от разстояние (не ви ли напомня Scorpion). Веднъж като сте придърпали някого с харпуна, можете да го довършите с остриетата, с някое пушкало или просто да му изсмучете кръвта, за да възстановите своята.



▲ Не ви ли изглежда доста спокоен, въпреки че му смучат кръвта?

Всеки противник е ваша храна... стига да е жив

Докато ви обстрелват от всички страни, спокойно можете да скочите върху някой от гадовете и докато му точите кръвчицата, да продължите да трепете останалите. Тъй като и това явно не е достатъчно, авторите са решили да вкарат и 3 допълнителни vision режима. Aura Vision е режим, който леко наподобява термозрение. Всичко посинява, а около гадовете ще виждате аура с различен цвят за различни противници. С този режим можете да виждате целите си и през стените. Dilated Vision не е нищо повече от slow motion ефекта в Max Payne и Матрицата. За разлика от Max Payne, тук няма определено време за неговото използване. Третият режим, Extruded Vision, служи като бинокъл за гледане на далечни разстояния.

Всички тези способности на агент BloodRayne я правят доста силна и за да не стане играта прекалено лесна с някои от тях няма да разполагате от самото начало. Освен това, огнестрелните оръжия са доста ощетени откъм ефективност, а лошите ще идват на големи групи, за да ви вгорчат живота доколкото им е възможно.

Terminal Reality съвсем умело са заимствали интересни идеи от Blade, Max Payne, Aliens vs Predator, та дори и от Mortal Kombat. Според това, което прочетох за конзолните версии, а и от впечатленията ми от наскоро излязлото първо PC-демо, съм склонен да твърдя, че това е игра, която трябва да се играе. Да се надяваме само, че срокът за излизане на PC версията ще бъде спазен и 5-месечното ѝ забавяне спрямо останалите ще е за добро.

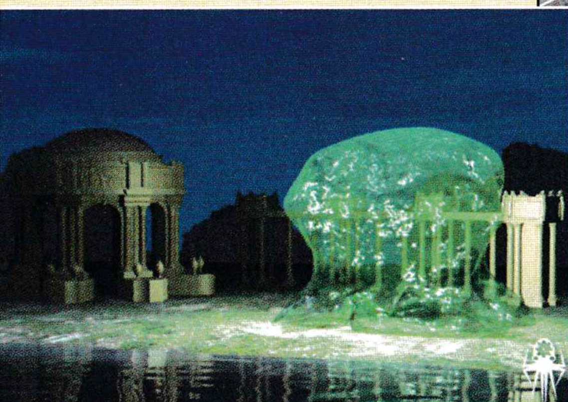
▼ Autoaim системата в действие.



They Came From HOLLYWOOD

Мразите паяци? Е, те също не ви харесват...

■ Octopus Motor ■ www.theycamefromhollywood.com ■ TRD: пролетта 2003





Те са огромни. Те са ядосани. Те ще разрушат до основи сградите на метрополиса и ще закусят с нещастните им обитатели. Нито полицейски кордони, нито хеликоптери, нито танкове, нито огнехвъргачки ще ги спрат, а радиационното лъчение за тях е като здравословна слънчева баня.
ТЕ ДОЙДОХА ОТ ХОЛИВУД!

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Не мога да отрека, има някакъв специфичен чар в класическите второразредни нискобюджетни хорър-филми, попадащи под общия знаменател "B-Movies". Да се върнем в 50-те и 60-те години на миналия век и да погледнем какви боклуци е бълвал Холивуд по онова време. Огромна мутирала богомолка разрушава Ню Йорк. 15-метрова разголена мадама крачи из града, унищожавайки обществена собственост и полицейски коли. Гигантска маймуна с пищяща девойка в ръка се катери по небостъргач, разсеяно трошейки хеликоптерите, кръжащи като досадни мухи около нея. Зелени извънземни от Марс за пореден път предизвикват Апокалипсиса... И още, и още, и още вариации на все същата тема. Сюжетът е като за петгодишни хлапета, специалните ефекти са направо смешни от съвременна гледна точка и все пак в този род боклукчави филми има нещо, което дори днес може да привлече вниманието ви и да ви забавлява. Може би е цялостната им абсурдност, а може би просто в сърцето на всяко човешко същество има кътче, запазено за огромните чудовища, безсмисленото разрушение и премазаните във формата на палачинки полицейски коли...

Играта, която ви представям в тази статия, няма да е нито първата, нито последната вариация на темата "чудовища рушат градове". Основната концепция е съвсем проста – управлявате гигантска мутирала страхотия и трябва да нанесете максимално много щети на всичко около себе си. Виждал съм и съм играл доста на няколко подобни заглавия за старите аркадни автомати, но не мога да се сетя за нито едно за PC. Името They Came From Hollywood може би ви звучи познато – еднои-

ЧУДОВИЩАТА

КОИ СА ТЕ?

Newtrino: The Atomic Newt



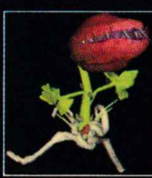
Способности: Удар с опашка, топлинна атака, огнен дъх.
Произход: Newtrino: The Atomic Newt (1968), Newtrino vs. Etcetera (1969)

The Tin Behemoth



Способности: Електрични лъчи, Ракети
Произход: Attack of The Tin Behemoth (1953)

Giant Plant



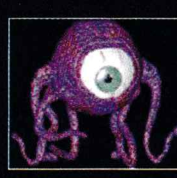
Способности: Фотосинтеза, Облак токсични полени
Произход: Green Doom (1962)

The Gob (From Uranus)



Способности: Следа от токсична слуз
Произход: The Gob (From Uranus) (1960)

Walking Eyeball



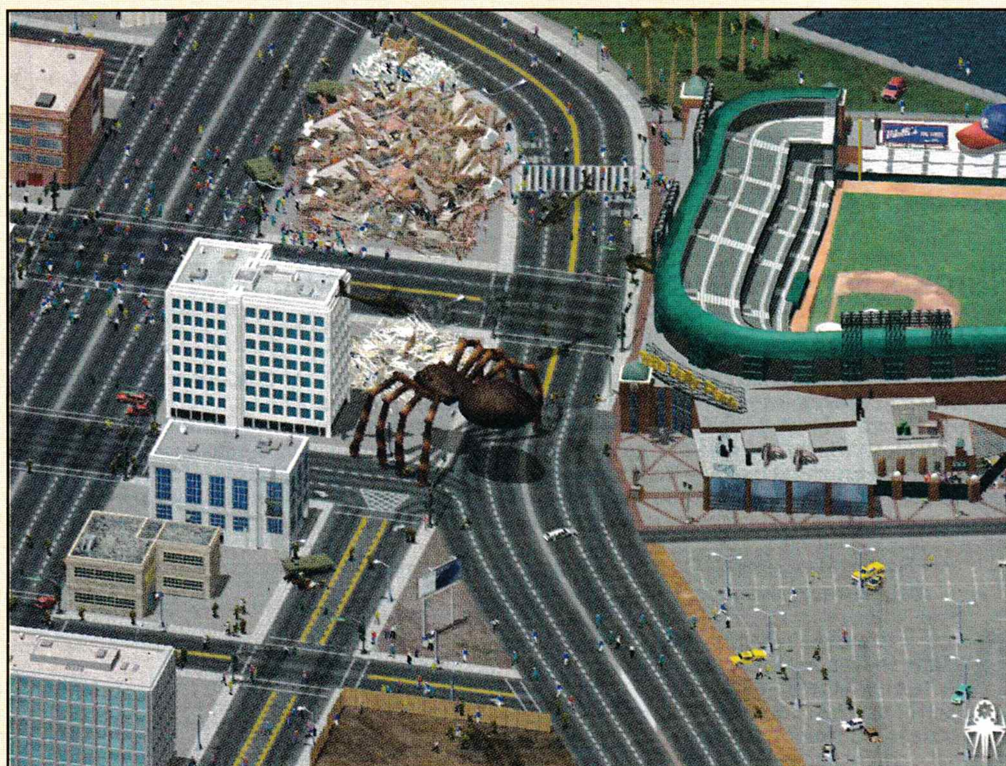
Способности: Невидимост, Хипноза
Произход: Wandering Eyes (1963)

Thorax: The Giant Mantis



Способности: засега неизвестни
Произход: Mantis from Atlantis (1959)

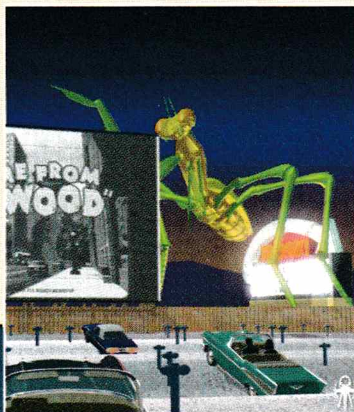
менният филм разказва именно за второразредните B-Movies и чудовищата, родени от тях. Колкото до играта – чудовищата в нея са се пръкнали от изчанченото въображение на холивудския режисьор Харолд Хакстон, творил основно в средата на миналия век.



Чудовища за всеки вкус

Освен прочутата 15-метрова жена ще можете да се порадвате на контрола над такива ужасии като: Неутрино – атомният тритон, Ходещото Око, гигантската богомолка Торакс, а също така и по-малко известните гигантски мравки, сепии, месоядни растения и какво ли още не. Да не забравяме побъркания робот и извънземното Gob from Uranus (всякакви непреводими игри на думи в това име е по-добре да си останат непреведени).

Играта се разработва от съвсем скромния двучленен екип Octopus Motor – програмистът Ларс Норпчен и художничката с прякор Спарки. Заглавие, правено само от двама души, е естествено да изглежда малко недодялано – графиката ще е 2D-изометрична, подобна на тази от игри като Sim City или Age of Empires. Отделните модели в играта са изобразени с т.нар. "спрайтове" – предварително рендерирани картинки на триизмерни обекти. Макар и аз лично да си падам по този старомоден графичен стил, публикуваните досега картинки не успяха да ме впечатлят особено. Добрата новина е, че системните изисквания ще са разумно ниски и няма да ви е необходима модерна видеокарта, за да пуснете играта.





Със сигурност не графиката, а геймплеят ще е най-голямото достойнство на играта. С помощта на прост point-and-click интерфейс ще помагате на вашето чудовище да разрушава най-големите и прочути американски градове. Абсолютно всеки обект ще може да бъде разрушаван, подритван, хвърлян или изяждан. Освен с безкрайни запаси от груба сила, чудовищата ще разполагат и с арсенал от суперспособности – свръхзвуков крясък, огнен дъх, невидимост... Естествено всяко чудовище ще има и някакви слаби места, така че няма да се чувствате съвсем неуязвими. Успеваемостта ви ще се измерва в следните, доказали тежестта си, показатели – разрушения (в долари) и брой жертви (военни и цивилни). На всяко ниво ще има конкретни цели, които трябва да бъдат изпълнени, за да продължите нататък.

По думите на авторите противниците ще се държат задоволително реалистично. Полицейските и военните командири ще се опитват да преговарят с вас чрез мегафони, взводовете войници ще действат организирано, докато не загубят командира си, след което ще започнат да се паникьосват, да захвърлят оръжията или да стрелят хаотично. Танковете и военните машини също ще следват определени стратегии.

Играта ще бъде готова до няколко месеца

Не мога да обещая, че крайният резултат ще е добра игра, но със сигурност They Came From Hollywood поне ще се различава коренно от популярните напоследък жанрове. Тя ще е нискобюджетна, също както филмите, които пародира, но това не е задължително недостатък, особено ако въображението на авторите си го бива.

За съжаление в първата комерсиална версия няма да има някои ценни екстри като мултиплейър (в който да премерите силите си срещу други чудовища) или редактор за карти. Те са планирани за първия експанжън, за който все още не е ясно дали ще се продава комерсиално или ще се разпространява безплатно от сайта на авторите. Със сигурност са обещани безплатни добавки като нови пакети от чудовища, мисии и градове.

Giant Ant



Способности: Киселинна струя
Произход: Ants be Damned! (сценарий от 1955, нефилмиран)

Giant Cuttlefish



Способности: Облак радиоактивно мастило, ядрена атака
Произход: The Wet Ones (1961)

Martian Mothership



Способности: Смъртоносен лъч, Камикадзе-капсули
Произход: Mars Needs Chicken! (1953), Mars Needs Gravy! (1954)

Giant Spider



Способности: Паяжини
Произход: Eight Legged Evil (1959)

The 52-Foot Woman



Способности: Свръхзвуков крясък
Произход: The 52-Foot Woman (1958)

Black & White 2

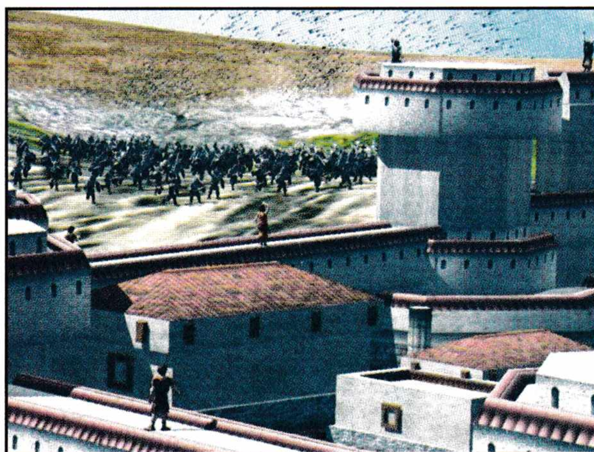
Питър Молиньо се стреми към нови висоти

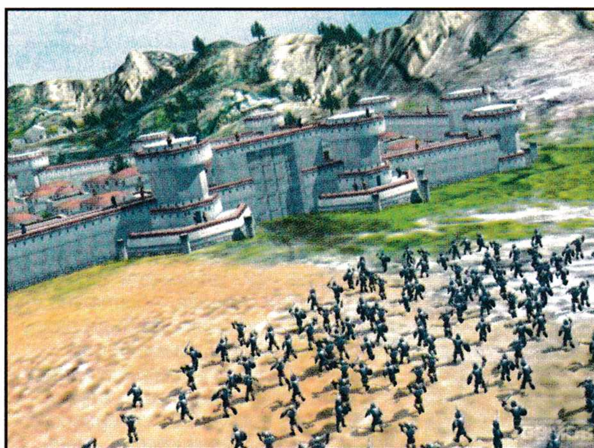
■ Lionhead Studios ■ www.lionhead.co.uk ■ god sim ■ TRD: неизвестна

Наскоро Питър Молиньо разкри първите детайли около Black&White 2, както и за пореден път затвърди абсурдното си твърдение, че има намерение да направи общо 5 (?) игри в света на Еден. Първата Black & White често беше критикувана за липсата си на стратегическа дълбочина и екипът на Lionhead е на път да коригира тази несправедливост. С въвеждането на новите технологии стават възможни войните между различните селища и народи. Това ще придаде на играещия по-голямо чувство за смисъл и ще разпростре задълженията му далеч отвъд отглеждането на животинката, като му даде възможността да създава грамадни армии.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Питър и компания искат да създадат епична игра и затова са поставили акцента върху внушителните, масови сражения, сходни по обхват с с тези от Shogun и Medieval – с хиляди, хиляди малки войничета, щъкащи по бойното поле. Ще можете да екипирате хората си с най-различни оръжия (лъкове и стрели, прашки, копия, брадви и пр.), като всеки народ ще има и своето специфично въоръжение – японските самураи ще използват катана, докато нордическите племена ще въртят могъщи мечове. Армиите вече ще са в основата на играта – дори миролюбив играч ще се нуждае от отбранителни сили. Молиньо казва, че играта му "ще представлява епични сражения между богове, създания и хора... И жени, предполагам!"





Просто си представете картинката, когато в ожесточената битка на два народа се включат титаните, мачкайки всичко наоколо, докато вие изливате божествения си гняв под формата на унищожителни магии, които помитат вражата сган. С новата си концепция Black&White 2 се ориентира все повече и повече към първия голям триумф на Молиньо – Populous.

Богове и хора

Но войната няма да е основната ви грижа като бог, тъй като отново ще трябва да заделяте достатъчно време за създанието си. То вече не е просто помощно средство за постигане на целите ви, а най-силното ви оръжие при защита на градове и по време на битка, същински Кинг Конг, който ще всява ужас в боязливите смъртни душици. Но това, че хората ги е страх, не означава, че веднага ще ви паднат на колене – когато видят 200-метров титан да нахлува в селището им, тъпче посевите и нагъва децата им, най-естествената реакция на виртуалните жители е да го посрещнат враждебно с дъжд от стрели и копия. При това няма гаранция, че ако сте избрали добро зверче (добродушна мечка медунка или кравата Милка), хората няма да го направят на игленик със стрелите и копията си. Все пак поставете се на тяхно място – как бихте реагирали, ако в града ви нахлуе гигантска крава – страшничка гледка, нали?

Можем да разглеждаме създанията като смесица между грамадни обсадни съоръжения и подвижни генератори на вяра. Със своето присъствие в армията, те ще са естествените лидери на хората и вдъхновители на генералите на бойното поле. Животинката постепенно ще заучава военни стратегии: как да се държи на бойното поле, колко атаки може да понесе, как може да подпомогне войската и пр. За да можете вие като истински бог да се концентрирате върху завоеванията си, ще можете да поверите и голяма част от микромениджмънта в градовете на титанчето. То ще действа самостоятелно от ваше име, както сте го обучили, като единственото, което трябва да направите, е да му оставите списък с предварително зададени действия. Когато следващия път проверите кое от поръченията ви е свършено и кое не, можете да прецените дали създанието ви заслужава награда или як пердах. За да може да се справя с новите си, значително по-отговорни задачи, създанието ви ще има многократно завишен ИИ. Освен това животинката отново ще се опитва всячески да спечели любовта ви. То самоотвержено ще защитава градовете ви и ще се впуска ожесточено в битка само и само за да ви се хареса. Дори най-коравосърдечните играчи ще бъдат разчувствани от уязвимостта на "детенцето" си, когато видят как то е акупунктирано от хиляди вражески стрели.

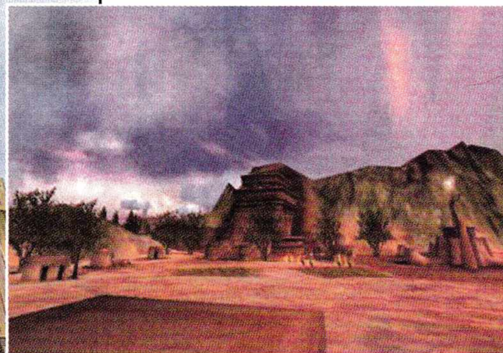
При външния вид на създанията вече е акцентирано особено много върху реализма. Сладурските животинки са out, сега всички титани имат достоверни движения и ясно различима козина. По принцип ще е възможно да пренесете виртуалния си любимец от оригиналната игра, барабар с голяма част от изградения му характер, но Питър специално успокоява новобранците, че създанията така и така имат да изучават коренно различни тактики в новия игрален свят.

Обитателите на Еден вече са преработени и ще имат много по-изразителни лица и съвършен ИИ, който да управлява жалките им виртуални съдби. В оригиналната игра народи-



те, които заварихте, бяха съставени от маси наивни, доверчиви и примитивни туземци. С напредъка на цивилизацията и развитието на обществените отношения, ще ви е все по-трудно да спечелите доверието на плебса – само няколко евтини фокуснически номерца няма да свършат работа. Хората този път са още по-самостоятелни, комуникират помежду си, поддържат връзки с други градове, търгуват, информират се за чуждите богове и създания, както и за тяхната мощ. Всеки град ще чувства напрежението от конкуренцията на другите населени места, а с навлизането на новите технологии, вече става възможно и воденето на война. Освен чисто икономическите облаги от воюването, основната причина за всяка една война си остава религията. Вие като бог ще решите дали ще използвате властта си, за да насъскате хората да се бият помежду си или пък ще покажете великодушие и ще гарантирате мир.





Строителният елемент в Black&White 2 е разширен значително

Градовете ви вече ще имат много повече специални сгради, а найважното е, че вече можете да изграждате стени и кули, които да защитават границите ви. Ще трябва да съобразявате височината на крепостта, за да не се окаже, че чуждият титан просто може да я стъпче като блокчета от Лего. Самото строене ще е елементарно – просто ще трябва да "нарисувате" очертанията на стената върху екрана. Основната обсадна машина изглежда ще е създанието ви – като разярен бик то ще блъска свирепо с кратуната си крепостните стени и докато възрастни титани ще се справят безпроблемно, то мъничетата ще си докарат остра мигрена. Разбира се, дори да не успеете да влезете в чуждия град, няма страшно – просто наредете на стрелците си да използват запалителна смес, при което стрелите им ще могат да възпламенят сламените покриви и да превърнат вражето местенце в ад.

Воден свят

Една от най-важните новости е пълноценното използване на водните площи в играта. В Black&White ще е възможно да транспортирате цялото си племе от една локация на друга, като натоварите хората си на гигантски плавателни съдове тип Ноевия ковчег. Обширните океани в играта изглежда ще са свързани с вериги от островчета и континенти, което ще превърне мореплаването в първостепенен аспект от играта. Разбира се, това нововъведение не е създадено с единствената цел да се правите на Колумб или капитан Кук. Ако се натъкнете на вражески кораб, ще можете да му организирате "топъл" пиратски поздрав и да го засипете със залпове от гюллета и картеч. И за да е пълна драмата, всевъзможни атмосферни ефекти като унищожителни бури и цунамита и ще застрашват съществуването на народа ви. Също така ще има голямо значение и ориентацията ви – ако сте лош бог, плаващ във водите на добри божества, морето ще се "настройва" срещу вас. С това значително нововъведение в B&W-света, се откриват възможности за множество нови стратегии, като всяка ваша грешка ще има тежки последствия. Между другото, и създанието ви вече ще може да гази във водата, а не само да джапа в нея. Говорейки за водата – няколко журналисти, които са видели демонстрация на морето, твърдят, че това е най-съвършената илюзия в игра, след като първоначално сметнали, че става въпрос за откъс от истински филм, показващ океан.







Още по-черно и още по-бяло

Една от най-често срещаните критики към оригинала бе, че основният мотив за черно и бяло, добро и зло, не беше интегрална част от играта, както ни беше обещано. Вече действията ви ще разултират в значително по-драматични и директни промени в ландшафта и игралния свят, така че да можете наистина да почувствате осезателно ефекта от решенията си. Докато в първа част непосредственият ефект от принадлежността на животното ви към доброто и злото беше скромна, то в B&W2 моментално ще виждате разликите.

Питър Молиньо изглежда е напълно наясно с недостатъците на оригинала, тъй като в едно интервю чистосърдечно си призна, че стопроцентово е съгласен с критиката, рядък жест в този бизнес. В Black&White 2 той ни обещава много по-интуитивен и улеснен интерфейс, както и подобрен контрол на камерата. Tutorial-ът ще е много по-подробен отпреди, за да се даде шанс и на незапознатите да навлязат безпроблемно в света на B&W.

Както доброто вино, новата игра на Lionhead няма да е готова преди да е "отлежала" достатъчно, за да може да разкрие накрая пълния си букет. Поради това е напълно излишно да се ангажираме с каквито и да било пускови срокове, макар че края на 2003 като че ли звучи реалистична прогноза. Едно обаче е сигурно – когато излезе вторият Black&White, Молиньо и компания, отново ще са в устите на всички, защото симпатичният англичанин е може би единственият човек в тази индустрия, който винаги е готов да се развива и да подобрява постиженията си, а това според мен го прави безспорно най-добрият гейм-дизайнер.

Whiteout

"Джони, не знам за теб, но аз си падам по бързите шейни и бързите жени"

■ Konami ■ www.konami.com ■ PII 400 MHz, 64 MB RAM, 32 MB 3D Video, 500 MB HDD ■ Racing ■ 1 CD





"Защо заглавието Whiteout ми звучи познато? Каква е тая глупост с моторните шейни? И защо, за Бога, коментаторите трябва да дрънкат такива глупости?" Отговора на тези въпроси, както и на много други ще разберете на следващите две страници.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Първо, за тези от вас, които се чудят дали Whiteout има нещо общо с небезизвестния аркаден рейсър от преди известно време Wipeout – да, има. Първо, и най-важно, и двете игри са разработки на хората от Konami, които явно нарочно са търсели сходство в заглавията. Второ, двете игри са от горе-долу подобен тип, въпреки разликите в трасетата и особеностите на превозните средства. И понеже в случая това са моторни шейни, Whiteout попада в една относително нова и ненаселена пазарна ниша при рейсинг игрите, която възникна съвсем скоро поради нарастващата популярност на екстремните спортове от типа на freestyle мотокрос. До сега на мен са ми попадали само две други игри с моторни шейни – Ski Doo X-Team Racing и SnowCross, като единствено първата е била нещо, заслужаващо си вниманието. Тук е мястото да направя съпоставка между Whiteout и Ski Doo X-Team Racing – сравнението между тях е равносилно на сравнението между аркадно екшън-рали от типа на Need For Speed и рали-симулация, като, да речем, Colin McRae Rally. На мен лично Ski Doo ми допадна доста и задържа вниманието ми доста дълго време (при това не само заради доста приличния пънк-рок саундтрак:)), и привичките от него бяха основната причина отначало Whiteout да не ми хареса особено. Управлението ми се стори дървено, поведението на сноумобилите – нереалистично, а трасетата и режимите на игра предизвикваха у мен единствено равнодушие. Скоро обаче свикнах с мисълта, че



играта няма ни най-малки претенции да бъде симулация

и макар че все още имам критики по доста направления, успявам да я играя с кеф, и дори престанах да се дразня на малоумните коментатори. Графиката, която предлага творението на Whiteout, е в общи линии приятна – повечето трасета и местностите около тях предоставят доста приятни за окото гледки, а атмосферните ефекти (когато ги има) правят добро впечатление. Единствената ми критика е към използваните на твърде очевадни места спрайтове за публиката (на моменти са твърде близко до трасето и се набиват неприятно на очи), както и моделите на персонажите. По време на игра това не е чак толкова лесно забележимо, тъй като действието е бързо и човек няма много време да се вглежда в това как изглеждат противниците му, но в менютата излиза наяве фактът, че авторите очевидно много си падат по персонажи с футуристично-модерен и същевременно адски клиширан и абсурден външен вид – като например too-cool хлапака с рошавата прическа, нахаканата физиономия и отпуснатата стойка, или пък мадамата-рейвърка, която явно изобщо не се притеснява от студа и си кара с оголен пъп и блузка с къси ръкавки и в най-големите виелици. Сред останалите персонажи ще срещнете копия на рапъра Бъста Раймс, както и един тип с по-овча физиономия и от Дейвид Хаселхоф. Музиката също се опитва да бъде в крак с модните течения, но отново е пълна скръб по

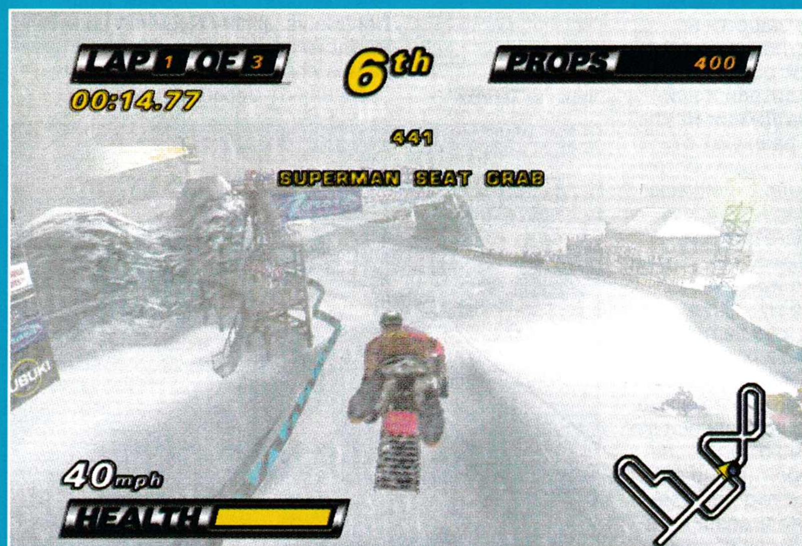
отношение на оригиналността – парчетата се броят на пръстите на едната ръка и включват няколко вариации на тема нео-метъл, хип-хоп, и едно парче на Bad Religion, което обаче на мен не ми хареса особено. Споменатите по-горе коментатори постоянно дърдорят тъпотии от типа на: Олелее, видя ли това Джони?

Трябва да си сменя гащите! Случайно да ти се намират резервни гащи?

с които заглушават почти всички останали звуци, като обаче понякога казват и полезни неща – например каква е клавишната комбинация за някой труден трик. А в триковете, поне според мен, се крие същинското удоволствие на играта – докато сте във въздуха, можете да изпълнявате относително богат набор от акробатични номера, които освен вас самия радват и публиката и ви носят точки. Освен с трикове, точки можете да съберете като завършите на призово място, или просто като ги вземете като бонус. След състезанието събраните точки се "осребряват" и със спечелените пари можете да купувате всевъзможни ъпгрейди за шейната си, както и да я смените, като му дойде времето, защото всеки модел си има определени характеристики, и те не могат да се повишават до безкрайност с ъпгрейдите. Тук му е мястото да спомена и за статистиките на персонажа, с който играете. Те могат да се подобряват в хода на играта и наистина оказват осезаемо влияние върху възможностите за изпълнение на триковете. Така например някой тромав, но силен в началото персонаж с течение на времето ще придобие нужната ловкост и ще започне да изпълнява повечето триковете със завидна лекота дори и на малки скокове. В състезанията е внесено разнообразие по няколко начина. Първият са скритите преки маршрути при някои от трасетата, които ви спестяват ценно време, а понякога и ви отвеждат до големи скокове, на които можете да печелите допълнителни точки. Вторият е бонус-състезанието, което се отключва след основното такова на същото трасе, и именно то е истински трудната (и забавната) част от играта. В тези бонус състезания освен, че трябва да се класирате добре (най-често ви поставят изискване да спечелите), имате и някои други задачи, като например да откриете определен на брой големи скокове и да ги изпълните успешно, или да съберете определен брой точки, или да откриете и прегазите снежен човек, направен в близост до трасето. Когато играете в Career режим (който е и основният в играта), за призово класиране в състезанията и изпълняване на допълнителните задачи ви се присъждат нови точки (да не се бъркат с тези, които печелите с трикове), след събирането на определен брой от които се отключва нов, по-труден шампионат, съдържащ по-трудни противници, по-бързи шейни и нови трасета. Различни режими на игра има, но те не са достатъчно разнообразни и предлагат забавления единствено в рамките на трасето. Това е и една от основните ми критики към играта – трасетата са твърде ограничени и играча постоянно трябва да се състезава. Няма никаква възможност да се изследва и използва свободно терена около отъпканата писта, и в момента в който човек по някакъв начин преодолее оградите и се отдалечи от нея, играта го връща обратно в "правия път". Освен опитите за излизане от пистата, почти безсмислени са и възможностите за контролиране шейната чрез центъра на тежестта на персонажа, което беше и главната причина да нарека управлението "дървено" в началото на статията. Принципно изнасянето на тежестта напред или назад оказва осезаемо влияние върху управлението и ускорението на шейната докато е на земята, и помага за нагласяването на ъгъла ѝ, докато е във въздуха. В Ski-Doo X-Team Racing и двете неща бяха реализирани много успешно, но в Whiteout физическият модел въобще не е толкова сполучлив – на земята аз не усетих някакъв ефект от навеждането ми напред или назад, а във въздуха извъртането на шейната става по доста странен и непредсказуем начин, да не говорим, че при 90% от скоковете опита за промяна на ъгъла само влошава приземяването и крие доста рискове. Така, ако не броим копчетата за триковете, управлението се свежда единствено до постоянно натиснатото копче за газта и стрелките за завой наляво или надясно, което може би се дължи на факта, че играта е разработвана първо за PS2. За фино управление и усещане за шейната и дума не може да става – в много случаи е въпрос на късмет дали ще уцелиш някой скок под правилния ъгъл или ще се забиеш в публиката. Изкуственият интелект на противниците допълнително усложнява нещата. Особено когато са в групичка, опонентите ви сякаш обожават да се блъскат хаотично, като стадо говеда, което най-често прави опитите за изпреварване на въпросната групичка чист хазарт. Когато сте в по-аматьорските шампионати, самотните противници няма да представляват особена заплаха, но с напредването на играта опонентите ви ще започнат да ви прилага същите хватки, които по-рано са ви прилагали групово. Въобще, играта на Whiteout става истински забавна едва към края, когато вече шейните са бързи, персонажът е достатъчно усъвършенстван, наборът от трикове е набъбнал, а противниците са истинско предизвикателство и това може би е най-големият му недостатък. Това обаче не бива да ви разколебава да си намерите играта и да я пробвате, стига въобще да се кефите на аркадни рейсъри и въздушни изпълнения.



Графика	8
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7





Jimmy Neutron VS Jimmy Negatron

Добрият вундеркинд срещу лошия вундеркинд

■ Awe Games ■ Pentium 266, 64 MB RAM, 250 MB HDD ■ 3D Arcade/Adventure ■ 1 CD

Както добре знаем, компютърните игри като цяло са хоби, предназначено за всички възрасти. Отделните заглавия се прицелват в различна аудитория – от най-невръстните геймъри, през тийнейджърите, та чак до старото поколение от "дърти компютърджии". Конкретно Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron влиза в категорията на детските игри и едва ли ще се понрави особено на по-зрелите геймъри. От нея обаче става идеална залъгалка за вашето невръстно отроче или малко братче, която ще го задържи за няколко часа пред монитора и ви осигури жадуваното спокойствие. Играта предлага приятен, прост и интересен за децата геймплей, при това без да е прекалено "инфантилна".



В това ниво управлявате подводница.



Гигантски метални динозаври нападат Ретровил.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Ретровил е малко американско градче, в което няма твърде много забележителности – музеят, веригата заведения за бързо хранене и местното момче-гений – Джими Неутрона. Въпросният вундеркинд, на когото се пада честта да играе главната роля в играта, е изобретил в най-ранна детска възраст машината на времето, изкуствения интелект, роботокучето, странната безалкохолна напитка "Розов Фльрп" и кибер-пространството. Изобщо, Айнщайн и Едисън могат само да завиждат на Джими Неутрона...

За един танц са нужни двама, а когато имаме главен положителен герой, е съвсем ясно, че ще се пръкне и главният злодей. Джими Негатрона е злият двойник на Неутрона, живее в паралелно измерение и целта на съществуването му е да вгорчи живота на детето-чудо от Ретровил. За целта той е измислил дяволски план – да хване Неутрона в капан в своето измерение, а самият той да се пренесе на негово място в Ретровил и да направи цял куп поразии от негово име – включително да тормози всичките приятели на Неутрона, родителите и учителката му, да хакне любимия му компютър и да срине целия град до основи...

Единствената разлика между добрия и лошия Джими е брадата, тип "катинарче", която украсява лицевата фасада на злото генийче, макар и да не подхожда на крехката му възраст. Кой знае защо тя не прави никакво впечатление на останалите персонажи в игровия свят и дори собствените родители и найблизките приятели на Джими Неутрона, не могат да го различат от брадатия му двойник – едно обстоятелство, от което злодеят всячески ще се възползва.

Въпреки това на Негатрона му е спукана работата – Джими Неутрона ще се върне в своето измерение и ще провали всичките му коварни планове, естествено с ваша помощ. Трябва да преодолеете поредица от доста разнообразни нива, трудността на които като цяло е доста ниска. На възрастен геймър едва ли всичко това би отнело повече от един следобед, но децата вероятно ще се забавляват с нея няколко дена. За да улесни максимално играча, играта дори автоматически ви връща в най-близкото минало, когато сбъркате – с други думи, ако случайно не успеете да направите някой скок и се пребиете, веднага получавате право на втори опит и не се налага да преигравате нивото отначало. Няма никаква нужда и от записване на статуса, макар че такава опция е предвидена, обикновено е достатъчен автоматичният SAVE на играта. Всички нива са съвсем праволинейни и едва ли ще дойде момент, в който да не знаете какво да правите и накъде да се придвижвате.

Сред очевидните недостатъци са леко тромавото управление на главния герой и несъвършената графика. Може да се подразните и от ниската трудност, която не предлага почти никакво предизвикателство на всеки възрастен геймър, който случайно е решил да поиграе на тази детска игра. Може би едно по-високо ниво на сложност би било добре дошло специално за по-опитните играчи, но явно авторите на играта са се съсредоточили върху идеята, че тя ще се играе предимно от деца.. В крайна сметка трудно можем да получим "хем баница, хем тиквеник", затова нека оставим Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron на най-младото поколение геймъри, а самите ние погледнем към останалите заглавия от месеца...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	8	6	6



Честит ви Хелоуин.

ПЪТЕВОДИТЕЛ ЗА КУЛТУРА, РАЗВЛЕЧЕНИЯ И РЕКЛАМА

КОМПАС

седмичен



ЗА ПРАВИЛНА ОРИЕНТАЦИЯ !!!

Tom Clancy's SPLINTER CELL

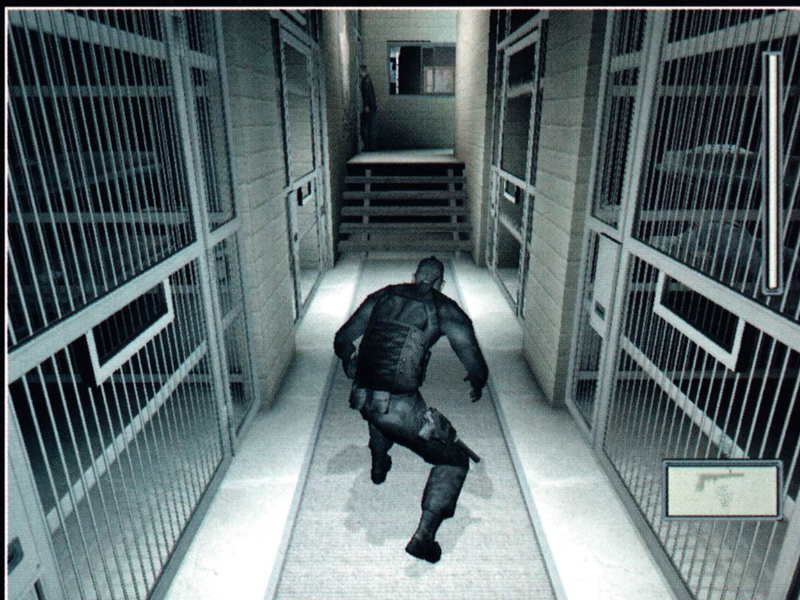
Сам Фишър - новата суперзвезда

■ Ubi Soft ■ www.splintercell.com ■ PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD, 32 MB Video ■ Action

Коридорът е тесен и тъмен, на тавана едва мъждукат няколко лампи. След десетина метра завива надясно, и тъкмо зад този ъгъл току-що изчезна пазачът, който патрулира наоколо. Трябва да съм максимално бърз, защото той ще се върне след броени секунди. Вадя пистолета и прострелвам три лампи. Мракът наоколо се сгъстява. Прокрадвам се бързо и все пак тихо и скачам към една от стените. Отблъсвам се от нея, отскачам към другата и в последния момент се хващам за една стърчаща метална тръба. Набирам се на нея и затихвам. Не съм се излъгал – пазачът наистина се връща. Стъпките му отекват в тишината. Чувам го как се спира озадачен – изглежда се чуди защо всичко е потънало в мрак. Отново тръгва напред да провери каква е ситуацията. Тръсвам глава и очилата за нощно виждане се спускат над очите ми. Всичко става призрачно сиво, но светло... пазачът минава под мен. Леко се отпускам, ръцете ми освобождават тръбата и политам надолу. Точно където трябва. Пазачът дори няма време да извика, преди да падне тихо на земята. Вдигам тялото му на рамене и го понасям, за да го скрия в някой тъмен ъгъл...

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Името на Том Кланси винаги е извиквало само добри спомени, поне при мен. Особено ако предхожда заглавието на някоя игра. Дори само то обикновено е гарант за игра с добър замисъл, високо ниво на реализъм (всъщност найвисокото постигано до момента), и качествено изпълнение. Наистина, кариерата на писателя (защото той е именно такъв) е изпълнена с огромен брой бестселъри, много от които по-късно станаха основа на хитови филми ("Патриотични игри", "Ловът за червения октомври", "Всички страхове"), както и доста игри ("Rainbow Six", "Rogue Spear", "Ghost Recon"), всяка от които с по няколко продължения. Идеята зад всички тези произведения е сходна, и обикновено засяга теми като "тероризъм", "шпионаж", "политически манипулации" – въобще точно каквото можем да очакваме от един качествен трилър.

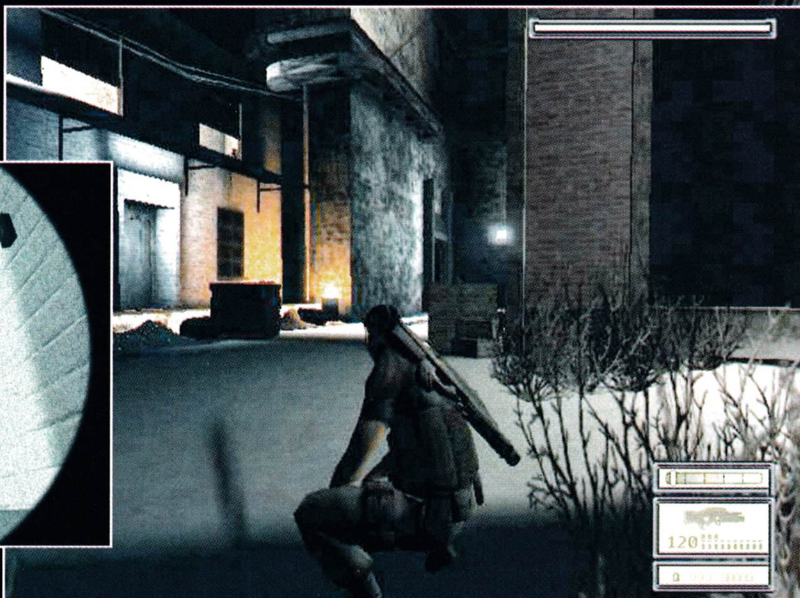

Дано не разбера какво е зад решетките.

Историята на "Splinter Cell" не отстъпва на другите заглавия. Действието се развива през 2004 г., а играчът поема ролята на Сам Фишър – бивш служител на ЦРУ и бивш командос от SEAL, а в момента работещ към новосъздадената агенция "The Third Echelon", пряко подчинена на Националната Служба за Сигурност на САЩ. И разбира се – строго секретна. Основната задача на "Третия ешелон" е събиране на разузнавателна информация в найопасните места по света. Служителите на агенцията работят поединично и са известни като "Splinter Cell". Екипирани с най-модерна техника и оръжия, те изпълняват задачи с висока степен на риск, и то без чужда подкрепа. Лошата новина е, че ако бъдат заловени, правителството ще отрече всякаква връзка с тях, и няма да им окаже никаква подкрепа. А добрата е, че им е дадена пълна свобода на действието, без ограничения и без отговорности, включително и пълната свобода да премахват със сила противниците си, освен ако не са цивилни.

Това е цялата история на играта, а оттук нататък започва самото действие. Първото нещо, което се набива на очи, е абсолютно свободната камера. Тя се управлява с помощта на мишката и ако Сам Фишър е неподвижен, дава свободен поглед навсякъде около него, без да променя положението му. При движение обикновено се фиксира над и зад него, точно както в повечето други игри с изглед от трето лице. Управлението е малко затруднено в началото, но след първите няколко минути се свиква и даже започват да се проявяват истинските предимства на този метод, като надничане иззад ъгли, например.

Графика	10
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

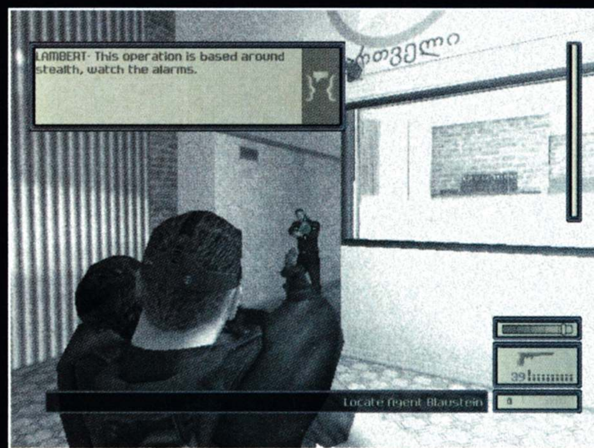
Логично, след като е установил контрол над героя, всеки играч ще започне да се оглежда около себе си и да преценява графичните прелести на играта. И именно тук идва първата приятна изненада – в това отношение Splinter Cell е зашеметяваща. Текстурите са изключително детайлни, моделите на героите – също. Но това, което всъщност я поставя едно ниво над повечето от конкурентите й, е уникалното реалистично осветление. Всички обекти


Мрачна и тъмна уличка.

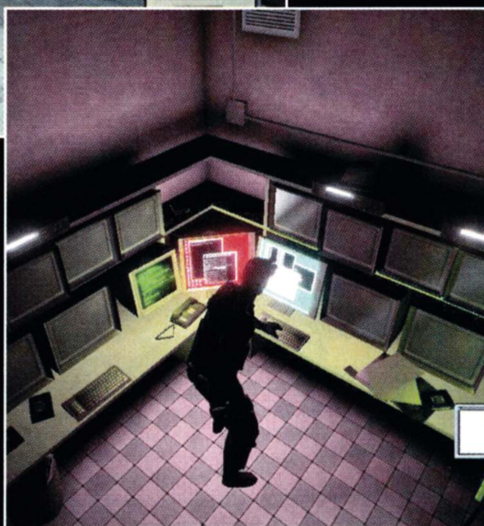

Изглед от камерата под вратата.



▲ Така протича един разпит.



▲ Дали ще посмее да стреля?



▲ Сам Фишър се прави на хакер.

хвърлят невероятни динамични сенки и просто всичко изглежда прекалено реално. Дори и стъклата едновременно отразяват светлината и я пропускат. Веднага можете да кажете например колко е дебело едно стъкло, само като го погледнете как блести и пречупва светлината. Изживяването е уникално. Няма място за учудване, тъй като играта използва последно поколение Unreal енджин, което е чиста проба гаранция за високо качество.

За щастие

цялата тази красота не е самоцелна, а наистина оказва влияние върху геймплея

Например, можете да видите сенките на противниците, които се показват иззад ъгъла. Или пък да избирате по-тъмните кътчета, когато се придвижвате, защото така ще се виждате по-трудно.

Не по-лош е и звукът. Сам Фишър е озвучен от актьора Майкъл Айрънсайд, който си е свършил перфектно работата. Разбира се, ако имате подходящо озвучителна система (говоря за шестканален звук), ще се насладите напълно и на този елемент. Освен това ще получите голямо предимство по този начин, тъй като ще можете да определите откъде идва конкретен звук много попрецизно. Например откъде точно се чуват стъпките на пазача, който обикаля някъде около купчината кашони, зад които сте се скрили.

От друга страна, различните повърхности и подови настилки издават различен звук, когато ходите по тях. Например – минете по дебел килим и дори да бързате, няма да се чувате толкова. Но ако хвърлите няколко бутилки върху циментов под и после минете върху натрошените стъкла – звукът ще е съвсем друг. И доста по-опасен за вас, тъй като привлича нежелано внимание. Като заговорих за хвърлени бутилки – има доста предмети в играта, които можете да хвърляте насам-натам. Бутилки, празни кутийки от безалкохолни напитки, и др. Всеки от тях издава специфичен звук, който може да се използва за отвличането на вниманието на противниците. Можете и да стреляте по тези предмети, при което те отскачат, или се чупят, в зависимост от материала си.

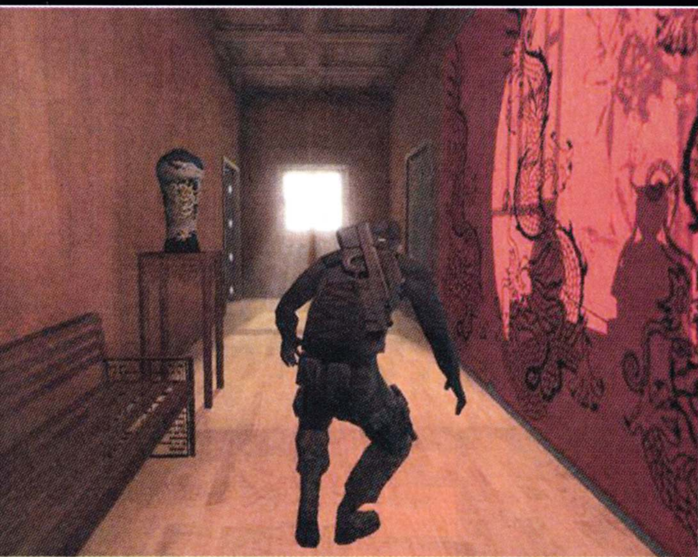
В такава динамична обстановка, разбира се, е обърнато специално внимание върху възможностите на Сам Фишър. Той може да тича, да скача, да се промъква.

Особено добро решение е променливата скорост на движение, т.е. играчът не е ограничен само до ходене или тичане, а може да се движи с избрана от самия него скорост. Разбира се, по-бързото движение вдига повече шум. Освен това, има и специални движения, като висене и движение по тръби, ръбове на стени, и други. Коронният номер е заставане във въздуха между двете стени в достатъчно тесни коридори. Много е полезно, когато трябва да се избегне някой патрулиращ пазач, или пък още по-добре – когато е необходимо да се елиминира.

Разбира се, всички тези специални движения сами по себе си не са от полза, ако играчът не ги овладее добре и не научи къде може да ги използва най-ефективно. Похвално е, че създателите на играта са дали толкова възможности за действие, като при това не са ограничили избора им за употреба.

Когато става дума за уменията на Сам Фишър, не може да не се обърне внимание и върху екипировката му. Разбира се, като елитен агент от суперсекретна агенция той разполага с всякакви високотехнологични "играчки". На първо място трябва да се споменат специалните му очила, комбиниращи два режима на действие – нощно и топлинно виждане. Първият улеснява изключително много ориентацията в тъмните коридори и стаи и дава голямо предимство пред противниците, тъй като за тях мракът е враг, докато за Сам Фишър той е най-добрият приятел. Вторият режим пък дава възможност за лесно забелязване дори на скрили си хора или животни, както и ограничено виждане през стени на всякакви "горещи" обекти. А имат и специално приложение на някои места – например ако трябва да разберете кои бутони от клавиатура са натиснати по топлината, излъчваща се от тях.

Сред останалите инструменти се открояват двата вида шперцове. Първият е универсален и за многократна употреба, но отнема известно време за отключване на вратите. Самото отключване е направено изключително оригинално –



▲ Красиви светлинни ефекти.

на екрана се показва схема на ключалката и инструментите, а вие трябва да се погрижите вратата да се отвори, т.е. действието не е автоматично, а изисква сръчност и търпение. Вторият вид шперц действа на друг принцип – представлява малък експлозив, който буквално взривява ключалката. Действа мигновено, но обикновено броят на тези чудеса на техниката е силно ограничен.

Присъства и миниатюрна камерка на оптично влакно, която може да се пъха под вратите, и по този начин да се наблюдава какво става зад тях. Тя е много полезен инструмент, но трябва да се използва на спокойни места, където няма опасност някой да изскочи зад гърба ви, докато работите с нея. Друг предмет от инвентара ви са преносимите аптечки. Тяхното предназначение е пределно ясно на всеки, но ако в тази игра ви се наложи да прибягвате до тях, значи не играете добре. Има няколко вида гранати – димни, осколъчни, такива със задушлив газ. Понякога тяхната употреба е оправдана, друг път – не, но като цяло са полезна част от арсенала.

Самите оръжия са две – пистолет SC и щурмова пушка SC-20K (в действителност двете оръжия са FiveSeven и F-2000 на белгийската фирма FN Herstal). Интересното е, че и двете включват допълнителни функции освен стандартните. В пистолета например има вграден лазерен микрофон, с помощта на който могат да се подслушват разговори през прозорци, например. Т.е. той улавя вибрациите от дадена повърхност и ги преобразува във звуци. Щурмовата пушка пък има още по-широко приложение. Тя е снабдена с оптичен мерник и в полуавтоматичен режим на стрелба се превръща в добра снайперска пушка за по-къси разстояния, т.е. такива, каквито се срещат в играта. Подцевният гранатомет пък ѝ дава възможност за стрелба с голям брой специални боеприпаси. Например – два вида камери, които се залепят на стената и позволяват на играча да наблюдава дадено място, като същевременно остава скрит. Първият вид камери има по-широки възможности, тъй като включва и двата допълнителни режима – нощно и топлинно виждане, докато вторият вид е снабден с устройство за разпръскване на упойващ газ, както и издаване на силни звуци. По този начин може да се привлече вниманието на някой пазач, след което той да бъде отстранен.

Освен това от гранатомета могат да се изстрелват и гумени пръстени, с които може да бъде обезвреден противник, без да бъде убит. Особено ако е уцелен в главата. Друг полезен боеприпас е устройство, което изпраща мощен електрически импулс и върши същата работа като предишното.

Има и друго устройство, с което се смущава работата на наблюдателните камери в близост до играча. В края на краищата обаче всяко едно от горните действия може да се замени с прост изстрел с пистолета или пушката – камерите се чупят, лампите – също, а пък противниците умират. За съжаление това не винаги става достатъчно тихо и без излишен риск, така че всеки елемент от екипировката си има своята полза.

КАКВО ТЕСТВАХМЕ?

■ Настоящата статия е тест на Xbox версията на Splinter Cell, която се появи в началото на декември и демото на PC версията. Играта излиза за PC в началото на февруари. Двете версии на Splinter Cell са почти идентични в графично отношение и като геймплей.

Интересна е интеракцията със самите противници. Ако Сам Фишър успее да издебне някой от тях, той може да го хване и да му опре пистолет в главата. Какво ще прави след това зависи от самия него и вида на човека, когото е хванал. Някои от противниците знаят важна информация и това е начинът да бъдат разпитани. В други случаи

хванатият враг може да се използва като жив щит срещу куршумите,

ли пък просто като начин да се държат под контрол приятелите му. Също така може да бъде накаран да отвори специална врата, или пък да извлече информация от някой компютър. При всички положения това е доста полезна възможност. А след като той вече не е необходим, можете да го ударите с пистолета по главата и да го оставите в безсъзнание. Или пък да го застреляте след това.

Въпреки всичко най-силното оръжие на Сам Фишър си остава невидимостта му. В практически всеки от случаите можете да избегнете директната конфронтация с враговете и така да си спестите доста неприятности. Разбира се, никой не ви спира просто да нахълтате в някое помещение и да започнете да стреляте напосоки, но това не носи кой знае какви облаги.

В заключение мога да кажа, че това е великолепна игра. Очевидно създадена с цел да се конкурира култовия Metal Gear Solid за PS2 платформа, но за разлика от него вече е излязла и за PC. По-реалистична, по-раздвижена, с по-добра графика – горещо я препоръчвам на абсолютно всеки; ако не друго – поне да ѝ хвърли един поглед и да се наслади на страхотната графика. А може би и да се потопи в атмосферата на играта и за известно време да се превъплъти в Сам Фишър, който вече ми е сред любимите компютърни герои.



▼ Леле, колко е разхвърляно.

▼ Тихо промъкване зад ченгето.

Militarism

Заглавие, от което трябва да стоите по-надалеч

■ Epie Game \ Summitsoft ■ english.epiegame.com/eng_product_Militarism.htm ■ P2 500 MHz, 128 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD

Светът на компютърните игри е необятен и се развива с невероятни темпове. Няма вече невъзможни неща. Militarism още веднъж ни доказва това, макар в негативен план. Играта ни демонстрира колко назадничаво могат да бъдат използвани новите технологии. И от такава демонстрация, на човек може да му се изправи косата. А може и да побелее...

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com





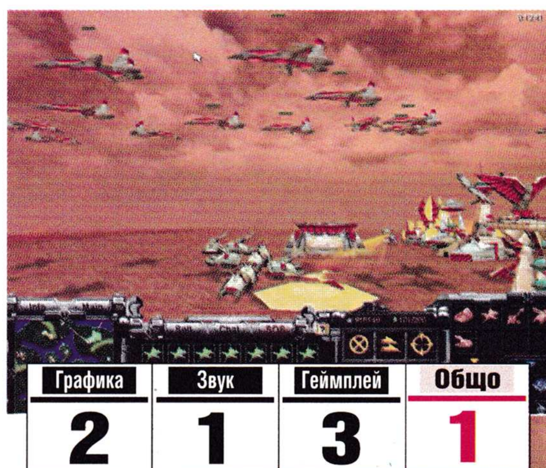
Когато видят Militarism, тези от вас с по-слаби сърца може и да не издържат на гледката. Такава грозотия не се среща всеки ден. Още повече, че е замаскирана чрез нелошо изглеждащо интро. След като го видите, със сигурност очакванията ви ще бъдат за една приятна, макар и не кой знае колко гениална стратигия. Очаква ви обаче огромно разочарование. Нищо приятно няма в тая игра. Всичко е подвеждащо и измамно. Човек вижда главното меню и не знае – StarCraft ли си е купил или нещо друго? После си пуска някоя мисия и веднага разбира – не е StarCraft. Твърде грозно е. И не може да разбере защо. Уж е 3D. Уж графиката била "фантастична". Нищо такова няма, а не изглежда енджинът да е виновен. По-нататък същият този измамен човек завърта камерата и се чуди – 3D-пуцалка ли е или стратегия това? И след като накрая я фиксира, разбира, че не е нито едното нито другото. И веднага възниква нов проблем. Как да изтърпи всичко това, как да продължи, как да остави играта пусната? Как да играе с включен звук? И си скубе косите от безсилие и недоумение. Безсилие заради напразно похарчените 30 долара, а недоумение заради това как могат такива неща да се продават. Игри като тази трябва да се забранят със закон. И на фирмата производител също трябва да се забрани да се занимава с този род дейност. И да се предвиди ужасно наказание за създателите и разпространителите – 20 години затвор. А в затвора по цял ден Militarism...

Всичко, казано дотук, не е преувеличено ни най-малко. Просто

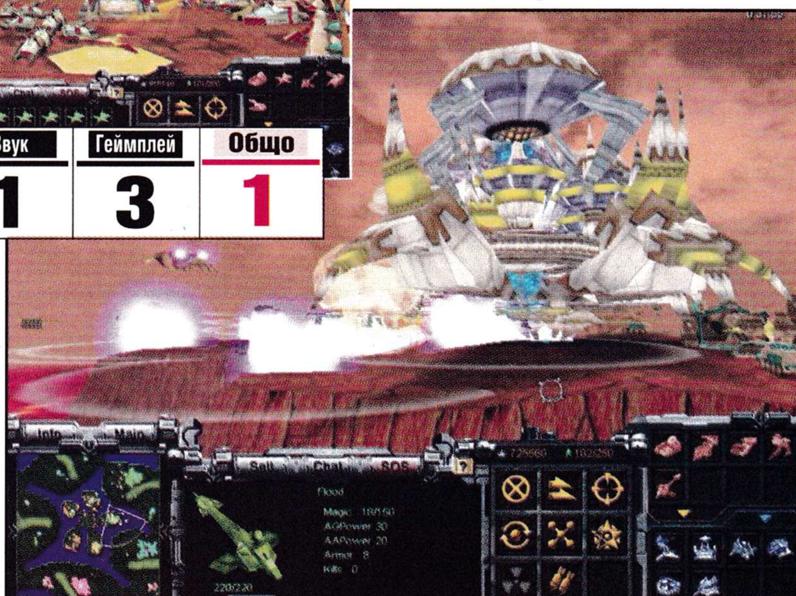
играта от начало до край не струва

История въобще липсва – просто две страни воюват. И нито името на извънземните, нито подробните дрънканици, които можете да намерите на сайта на разработчиците, могат да помогнат да се появи интрига в самата игра.

Озвучаването е потресаващо и отвращаващо. Не че всички игри трябва да са перфектно озвучени, но при повечето поне има нещичко положително. Ето още малко сковаващи мозъка факти: играта е разработвана цели четири години. В резултат максималната разделителна способност, която поддържа, е 800x600. Ако тя обаче ви се стори необосновано висока, може да я намалите до 640x480. Да се ненарадва човек, какви игри правели в наше време! Направо се чудиш как компютърът ти се справя с такива натоварвания. 640x480! А какво ще правят хората с по-слаби машини? Трябвало е да помислят и за тях, трябвало е да занижат още разделителната способност. А може би най-добре би било изобщо да няма графика? Изглежда обаче едва ли някой, имащ нещо общо със създаването на Militarism, въобще има склонността да мисли, а още по-малко да се товари с проблемите на жалките потребители. Вероятно това е причината на сайта на разпространителите да липсва каквато и да е информация за тази игра. Може би са разбрали, че връзката с това заглавие само петни името им (което лично аз не бях и чувал доскоро). Може би се разкайват? Едва ли. По-вероятно е да обмислят следващия удар...



Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	1	3	1



ТУК СЕ ПРОДАВА

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610088
2,99 ЛВ
сериен № 00000001

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610095
4,99 ЛВ
сериен № 00000002

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610101
9,99 ЛВ
сериен № 00000003

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610118
19,99 ЛВ
сериен № 00000004

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ
neoTEL™
НЕОТЕЛ - телефонната услуга от - НЕТЕЛ
NeTEL
3800200610125
49,99 ЛВ
сериен № 00000005

neoTEL™

КАРТА ЗА ЕВТИНИ МЕЖДУГРАДСКИ И МЕЖДУНАРОДНИ РАЗГОВОРИ

LOW-RATES TRUNK AND INTERNATIONAL CALLING CARD



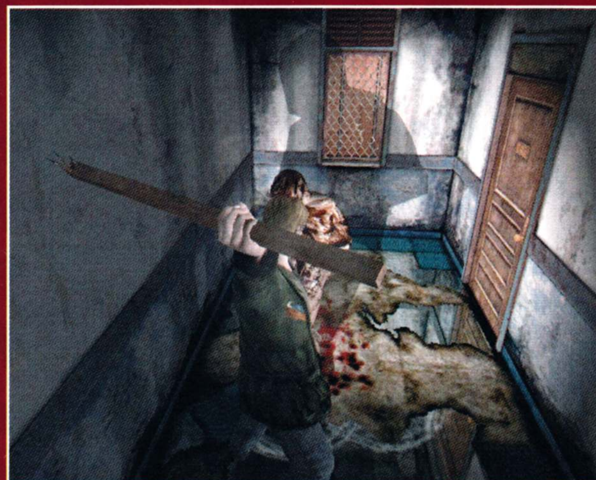
SILENT HILL 2®

Ужас, отчаяние, лудост...

■ Konami ■ www.konami.com/usa/ ■ P3 500, 64 MB RAM, 1.8 GB HDD, 32 MB 3D Video ■ survival horror ■ 3 CD



Това е Анджела. В момента се опитвам да я убедя да не се самоубива.



Първото ни оръжие – греда с ръждиви пирони.

Джеймс Съндърланд получава писмо от жена си. Тя го очаква в градчето Сайлънт Хил. Преди години те са прекарали страхотна ваканция там.
Има само една малка подробност. Мери е мъртва. Безнадеждно мъртва.

Веселин Жилов
sizyfus@ abv.bg

Както може да се очаква, градът е прокълнат. Пусти, рушащи се сгради. Безмозъчни изроди. Реших, че историята копира древните легенди. "Отиди в царството на смъртта, отиди в ада и спаси любимата си."

Да, но всичко, което се случва около вас, започва все повече и повече да губи логическата си нишка. Сякаш се намирате в изключително объркан кошмарен сън. И тогава се запитах: "Ами ако Съндърланд се е побъркал? Ами ако този град съществува само и единствено в неговия болен ум?". Спомних си игри с подобен сюжет – куестът Sanitarium (той има може би най-добрата история, която съм виждал през живота си) и third person екшънът Alice.

Но за разлика от великолепния Sanitarium, Silent Hill 2 ме остави с много смесени чувства. Редуваха се възхищение и презрение, възторг и досада. Наред с гениалните идеи в сценария има много бъркотии и дивотии. "Аз съм луда! Разбирай ме както искаш!" – това би казала историята, ако можеше да говори. Това не значи, че създателите ѝ са аматьори. Те съвсем нарочно са я направили такава.

Ето защо в никакъв случай не мога да дам оценка дали това е шедьовър или някакъв невероятен боклук. Просто не знам! А ако някой смята, че знае, значи нищо не е разбрал.

Макар че на края на играта някои неща се проясняват, ще останете много излъгани, ако очаквате да ви се изясни всичко. И без това Silent Hill 2 има няколко възможни финала (въпреки че играта е линейна). Така и не проумях какво определя кой финал да видите. Може би това зависи от действията ви по време на игра, а може би просто трябва да минете SH2 няколко пъти?

Безумие

Както и да е, независимо дали градът има жива, зла душа, или е творение на собственото ви болно въображение, едно е сигурно. Всеки човек вижда и усеща Silent Hill по различен начин. Това е ирационален свят, в който оживяват по изкривен начин не само вашите страхове, но и всичко, което ви е наранявало в личния ви живот.

Джеймс не е единственото човешко същество в града. Silent Hill е призовал още няколко души; всеки от тях отчаяно търси нещо в този безумен свят. Отново повтарям, не е ясно дали градът е луд, или сте луди самите вие. Накъсаният, объркан диалог с NPC-тата често създава усещането, че героите имат сериозни психически проблеми. Като започнем от Джеймс, който се чувства виновен за смъртта на жена си, минем през онова психопатче Еди и стигнем до Анджела, която е била изнасилвана от собствения си баща...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	7	8

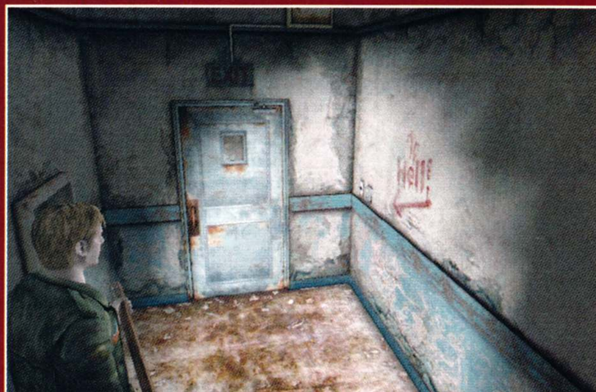
Ужас и отчаяние

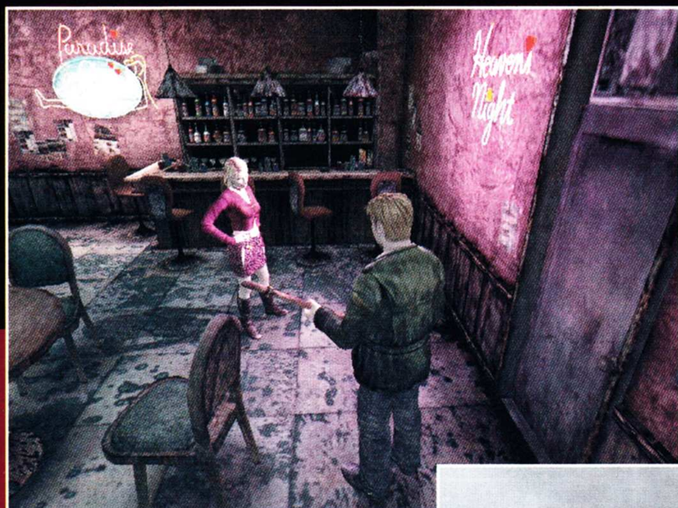
В началото на играта вървях по път, обвит от гъста мъгла. Беззащитен, без оръжие. Не виждах по-далеч от носа си. Чувах подозрителни звуци, но нищо не ме нападаше и това ме изнервяше още повече. А пътят сякаш нямаше край. Дали не се бях загубил?

Накратко, SH2 ви плаши не с това, което се случва, а с това, което НЕ СЕ случва. Разбрах колко е вярна поговорката: "Страхливецът умира непрекъснато, а смелият – само веднъж".

Дизайнерите нарочно ще ви накарат да влезете в непрогледния мрак, където ЗНАЕТЕ, че има гадини. А фенерчето (което ви дава светлина), картата (без нея сте загубени – буквално), радиото (по това как шуми разбирате дали наоколо има чудовища) и оръжията (няколко огнестрелни, една метална тръба, една дъска, покрита с ръждиви пи-

Не вярвайте на графитите. Тази врата не води към ада, а към стълбището.

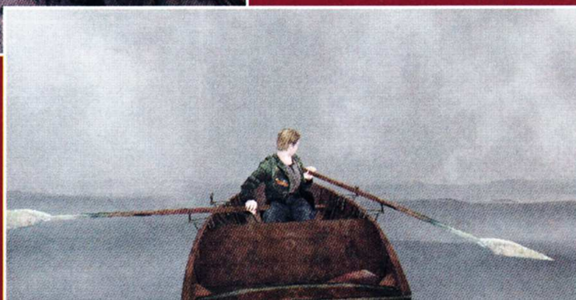




▲ Изоставеният нощен клуб. Жената вляво е най-голямата загадка в играта.



▲ Лаура има уклон "chaotic neutral" – като всяко дете.



▲ Аз и бездната.

рони, гигантски нож и дърворезачка) ще ви принудят да оставите на входа. Просто много тежат, няма да може да ви вдигне асансьорът...

Или си представете следното. Въоръжени сте, но не виждате почти нищо от гадния ъгъл на камерата (отново – това не е белег на аматьорство, нарочно са го направили) и проклетата мъгла. Минавате покрай автомобил. Изпод него с писъци изскача осакатена гадинка. Тя е беззащитна и бяга от вас, но тази кратка среща съдържа повече ужас, отколкото сражението с боса.

Но страхът в SH2 далеч не се състои в това, че ще умрете. Единственото, от което реално можете да умрете в тази игра, е битката. А там всичко е ясно – или те оживяват, или аз!

Ужасът тук е много по-сложен, изграден е на адски много нива. Усещането за заплаха е навсякъде. Но заедно с него има и безпомощност, обреченост, объркаост, отчаяние. Чувствате пустота и самота. Тогава разбирате, че по-страшен от смъртта е само животът. Ставате съпричастни към съдбата на Джеймс, а и на останалите няколко души, скитащи се в бездната.

Ще полудеят ли? До безкрайност ли ще останат в този ад?

Няма ли поне някой да се измъкне?

SH2 е от най-тъжните и депресиращи игри, които съм играл. Съсипващо гадна е. Разбира се, така ще я усетите, ако обичате да мислите и най-вече да чувствате. Действието в cut-сцените е бавно, с много паузи. Не ми се мисли каква досада и отегчение може да породи това в масовия играч.

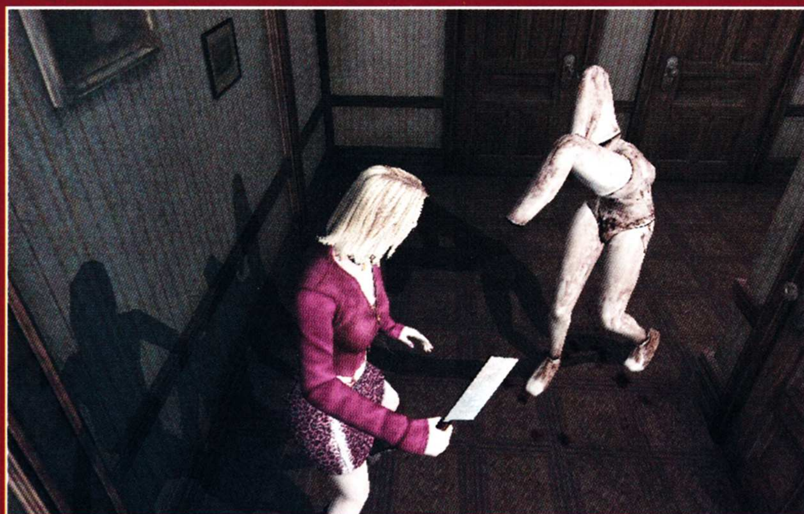
Изврат

SH2 е доста перверзна. За да го разберете, стига и описание на някои от враговете, които срещате. Представете си същество, чиито ръце са зашити вътре в тялото, а кожата му се гърчи и подува, когато го ударите. Или уроди, оковани в летящи клетки, които ви душат. Или пък два чифта женски крака (приличащи на буквата X), залепени един за друг. Един от босовете в играта пък има редовния навик да се съвокупява с женските чудовища и след това да ги убива.

Всичко, което ви заобикаля, е триумф на античовешкото. Докато минавах покрай разрушен магазин за бебешки храни, видях, че светофарите по улиците още работят. И усетих колко мъртъв и безразличен към мен е този град. Той сякаш шепнеше: "Защо ти е да си човек? Не се ли умори от тази борба? Не искаш ли да си труп, малоумен изрод, или дори мъртва сграда? И вече няма да имаш никакви проблеми! Стани един от нас! Един от нас!"

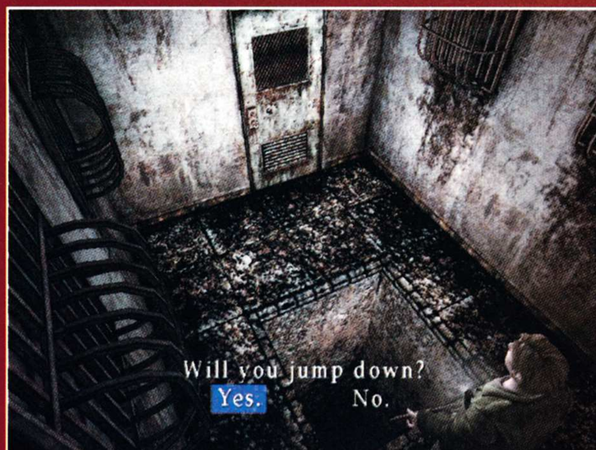
Геймплей

Поразителна прилика с Resident Evil. Толкова поразителна, че не успях да открия нищо ново, нищо различно. Интерактивността е смешна. Заставате пред врата, натискате шпация. Екранът потъмнява, чува се щракване на брава и ви показват в съседната стая. Никаква анимация, нищо! Просто така повелява традицията! Заставате пред часовник, натискате шпация. Появява се надпис: "Искаш ли да бутнеш часовника? Да/Не" Заставате пред дупка. "Искаш ли да бръкнеш в дупката? Да/Не". Заставате пред шахта: "Искаш ли да скочиш в шахтата? Да/Не" – Майчице! Но не мога да ви-



▲ Мария не знае, че дори и да се справи в тази битка, сценаристите са се погрижили да я сполети съдба, не по-малко гадна от тази на Анджела.

▼ За да скочите в дупката, първо трябва да отговорите на идиотския въпрос.




Не ви трябва да знаете какво е това.

ня играта. Такива дивотии са отличителен белег на жанра.

Впрочем съществува ли такъв жанр – survival horror? Това не е нищо повече от осакатено екшън-приключение (нито загадките му загадки, нито екшънът му – екшън). Знаете ли, че първият Alone in the dark (на който Resident Evil е клонинг) беше изключително интерактивен? И защо Resident Evil уби голяма част от тази интерактивност?

И все пак "новости" в SH2 има. Декорите не са рендирани предварително, всичко се смята в реално време. Камерата не е неподвижна, а следва героя. Въпреки това тя наблюдава събитията от странни ъгли и кинематографичното усещане се е запазило. Редуват се сцени на открито с клаустрофобични преживявания в сгради (болница, затвор...) Там срещате истинските загадки. Повечето са от куестаджийски тип, но има и пространствено-логически (завъртате метална стая, и тя води на различни места в зависимост от позицията си). Понякога ще трябва да комбинирате предмети от инвентара. Има и загадки от типа "налучкай кода". По-нататък в играта често ви се налага да посещавате едно и също ниво два пъти (разбира се, втория път то е доста променено). Не мога да кажа дали това е недостатък или достойнство на дизайна. На края на играта (в хотела) пространството губи нормалните си свойства и като влизате през врата, е доста трудно да се каже къде ще се озовете.

В екшъна SH2 набляга на ужаса от директния сблъсък. Помня, че помалко стрелях, а повече размахвах гъстерицата. Проблемът е, че ако използвате огнестрелно оръжие, е трудно да определите кога изчадията наистина са умрели и кога се преструват, а така хабите ценни муниции. Ако пък се биете, имат навика да ви бягат...

Разбира се, можете да настройвате нивото на трудност на екшъна и загадките. Но това едва ли ще ви помогне много, муахахахаха!


Шишкото лъже, но все още няма как да го знаем.

Технически

Играта е перфектно пренесена от PlayStation 2 за PC. Управлението е удобно и ви дава доста голяма свобода на движение (има много интересен strafe). Можете да се save-ате където душа ви поиска. Изобщо всички гафове, за които можах да се сетя, са избегнати.

Впечатленията от графиката (както и от цялата игра) са противоречиви. Има някои смехотворни гледки. Все пак е било предвидено да гледате това на телевизора си, а не на компютърен монитор. Но хората са повишили разделителната способност, увеличили са детайлността на текстурите. И като цяло играта е красива! Моделите на героите са изключително детайлни. Можете да различите дефекти по кожата и още много дребни подробности. И предварително рендираните филмчета, и cut-сцените с енджина на играта са великолепни. Имам критика само към това, че героите дори не мигват по време на игра, когато ги оставите да стоят на едно място. Светлините и отраженията също са добри. Сенките се движеха, докато, ходейки, осветявах предметите с фенерчето си и неведнъж ме стряскаха. Но кошмарната атмосфера се дължи най-вече на великолепното звуково оформление. Не мога да не похваля и диалозите, които перфектно предават объркания душевен мир на героите.



Мъртвецът ни е оставил гатанка за решаване.

Допълнителният сценарий

Можете да изиграете две истории. Главната история се нарича "A letter from Silent Heaven" и за нея вече ви разказах. Второстепенната история е озаглавена "Born from a Wish" и доколкото успях да разбера, не присъства в PlayStation 2 версията, а е нещо като бонус за PC-играчите. Във втората история играете като Мария – това е жена, измислена от въображението на Джеймс. Въпреки че е плод на фантазиите му, тя съществува отделно и има собствено съзнание. Градът я е родил! Той й е вдъхнал живот. (Спомнете си приказките, в които някой прави момиче от кал и то взема, че оживява).

Ако все още имате здрав разсъдък, след като сте минали историята на Съндърланд, ще го загубите, след като превъртите тази кратка бонус мисия (Да, бе! Направо ще превъртите!). Малко съм разочарован (ако трябва да играя с NPC, което участва в главната история, защо това да не бъде Анджела, нейната история е много по-интересна!).

Какво да ви кажа за финал? Това е една от малкото игри, които не мога да оценя по никакъв начин. Обичах я и я мразех. Във всеки случай не посягайте към нея, ако сте в тежка депресия, че току-виж сте решили да се самоубиете. А може точно нейният кошмарен свят да ви върне вярата в живота? О, по дяволите, отказвам се...

Справедливост не съществува, съществувам само аз.


Inquisition

Средновековни схватки и прокрадване из тъмни улички

■ Wanadoo Edition ■ www.wanadoo-edition.com ■ P433, 64 MB RAM, 16 MB Video RAM, 1.2 GB HDD ■ Adventure ■ 2 CD

Първото нещо, което привлече вниманието ми в Inquisition, бе името на разпространителя – Wanadoo Edition. Същата компания разпространява в чужбина българската игра Celtic Kings и явно се специализира в представянето на продуктите на млади и перспективни, но за сметка на това световно неизвестни, разработчици на игри. Позволявам си да заявя с умерена доза гордост и патриотизъм, че Wanadoo са направили далеч по-добър избор с нашенските "Келтски Крале", отколкото с разработваната незнайно от кого игра Inquisition. Макар че последната съдържа някои интересни идеи, тя си остава "гаражно заглавие" с доста недостатъци, което едва ли ще бъде запомнено от повечето играчи.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

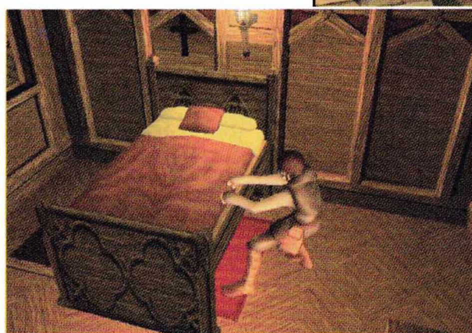
Inquisition ни връща назад във времето до мрачния 14 век – едно Средновековие, разкъсвано едновременно от Черната Чума и още по-тъмната организация, наречена Света Инквизиция. В този нечовешки свят дългокосият крадец Матю се опитва да свърже някак си двата края, но поради лош късмет е пленен и арестуван. По време на бягството си от зандана той попада на следата на легендарното съкровище на ордена на Темплиерите, но за да се добере до него, той трябва съвсем сам да се изправи срещу могъщи врагове....

В ролята на Матю ще имате безброй възможности да се промъквате, да режете кесии, да отключвате ключалки, а когато нещата загрубеят – и да се биете, подобно на притиснат в ъгъла уличен плъх. Жанрът на играта е модерният напоследък "third person action-adventure", но акцентът определено е върху приключението, а не върху "екшъна". Явно е, че авторите са вдъхновени от заглавия, като Thief, които някои журналисти определяха като самостоятелен жанр – 3D sneaker. В 90% от игровото време Матю се притиска към стени, прокрадва се из сенките и изобщо всячески се стреми да остане незабелязан, което често не е никак лесна задача. Тази постоянна "игра на криеница" е може би най-добре реализираният елемент в Inquisition – ситуациите на "дебнене и промъкване" рядко си приличат, а на моменти се забелязват наистина оригинални хрумвания – например още в затвора на Инквизицията ще разберете колко ценни са крясъците на измъчваните пленници, които заглушават шума от вашите действия, или как със съвсем проста диверсия можете да подлъжете тъпоумните стражи, патрулиращи из коридорите.

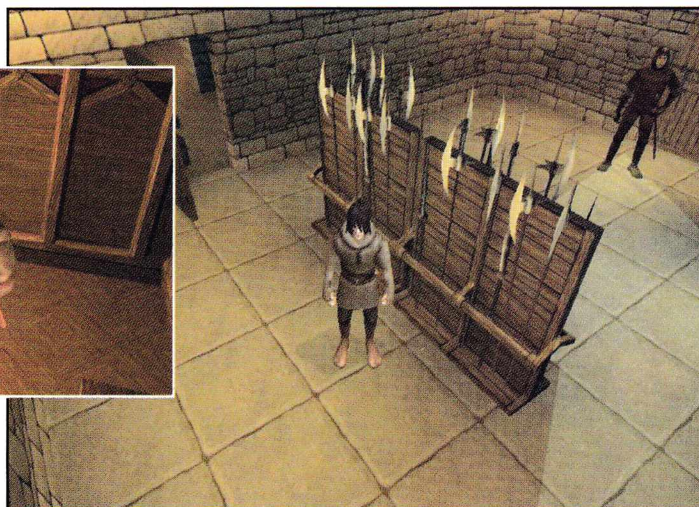
За съжаление, останалите елементи от играта не са така добре изпипани, даже, да си го кажем откровено – смърдят на аматьорщина. Например битките изглеждат съвсем нелепо – Матю може да победи лесно, дори с голи ръце, въоръжен и брониран стражник. При това не с някакво особено умение и ловкост от страна на играча – просто по някаква мистична причина противниците рядко ви уцелват със страховитите си мечове, докато вашите юмруци и ритници са безпогрешни... Така на първото ниво, в зандана, са необходими поне трима обучени стражи, за да надвият невъоръжената отрепка Матю, което на моменти съвсем обезсмисля толкова добре реализираното промъкване и криене из сенките. Освен това направо е смешно, че Матю не може да се въоръжи с меча или алебардата на първия страж, който е проснал в несвяст. Всъщност, предвид неефективността на въпросните оръжия, размахвани от враговете ви, може би е разбираемо защо печеният крадец дори не поглежда към тях. И все пак в един момент ще се въоръжите – в самото начало на второто ниво, при това оръжието ви е взето точно от трупа на страж. В този момент играчът отдавна би трябвало да се е отказал да търси здрава логика...

Сред останалите недостатъци на играта са няколкото дразнещи графични и игрови бъга – например сенките, хвърляни от героите, които кой знае защо минават през стените, а на моменти поведението на противниците е съвсем неадекватно. Въпреки всички тези минуси на Inquisition съм убеден, че играчите могат да се забавляват с нея, ако се съсредоточат върху добре реализираните игрови елементи "скриване и промъкване" и си затворят очите за останалите недоразумения.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	5	6



▼ Претърсването на чуждите дюшеци никога няма да навреди.



▲ При толкова много оръжия, Матю предпочита да разчита на юмруците си.



▲ Битките са може би най-зле реализираният елемент от играта.

▼ Тъжната действителност – за четири минати нива това е най-хубавата картинка, която успях да направя.





▶ Хищните риби са със страховита паст, но са едни от най-безобидните опоненти.

Frogger® The Great Quest™

Когато жабите не си знаят гьола...

- Konami
- www.konami.com/froggergreatquest
- P2 500 MHz, 64 MB RAM, 32 MB 3D Video, 400 MB HDD
- Platformer
- 1 CD

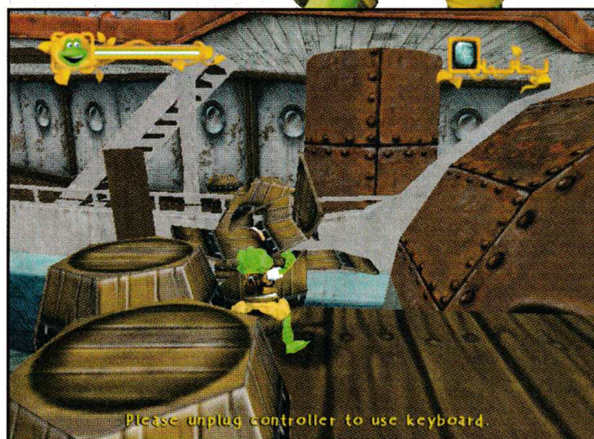
По стечение на обстоятелствата това е една от двете игри на Konami, за която пиша в този брой. Тази с костенурките нинджа (стр. 40) е почти на 10 години, обаче в нея има всичко, по което биха си паднали геймърите на всякаква възраст, докато чисто новият Frogger не само заличава хубавите ми спомени от Frogger 2: Swampy's Revenge, но ще ме накара сериозно да се замисля преди да си пусна което и да е от бъдещите приключения на известната жаба.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Frogger: The Great Quest е детски 3rd person платформен екшън, който започва с едно от най-лошите като качество филмчета, които някога съм виждал. В него на бледа лунна светлина краставият жабок е потънал в дълбоки философски размисли, когато ненадейно се появява фея кекерица, имаща неблагоразумието да му подшушне за някаква самотна принцеса, която



▼ Интеракцията с нивата се свежда до трошене на предмети и събиране на парички.



си търси принц. Нашият герой безделник само това чака – стяга си багажеца и тръгва да дири въпросната блатна хубавица, за да ѝ предложи сърцето си.

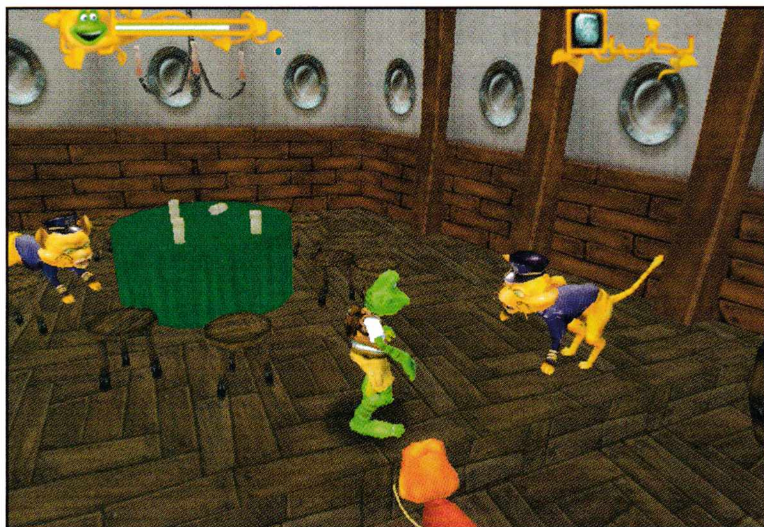
Надявам се, че историята няма да заинтригува невръстните геймъри твърде много, защото пътят до принцесата минава през

петнайсетина ужасни нива,

каквито никое дете не заслужава да види.

Тази игра или е правена от пълни некадърници, или набързо през обедната почивка на един работен ден, защото поне аз не познавам някой, който би си причинил графика, издържана в стила на най-долнопробните тримерни заглавия от преди седем-осем години. Грозотията е едно на ръка, но как се предполага, че едно дете ще се ориентира из тези големи нива, в които едва ли има повече от пет замазани текстури, си остава загадка за мен. Например във второ ниво трябва да намерите един мечок, който ви казва, че ще помогне да продължите пътешествието си, ако му донесете мед от кошера на пчелите. Задачата на пръв поглед не е сложна, но става такава, тъй като пътищата изглеждат съвършено еднакви, а единственият ориентир и помощник е невзра-

▼ Враговете ви се различават на вид, но ползват едни и същи тактики.





▲ Изгубен и разплакан, Frogger се чуди по кой път да поеме. Всичките толкова си приличат...

чен кол с табели, които трудно се разчитат, в следствие на ниската, неподлежаща на промени резолюция от 640x480. С риск да прозвучи като заяждане на дребно ще кажа, че на първо място едва ли някое дете, което вече може да чете, ще се занимава с Frogger: The Great Quest.

Само да е Jump 'n' Run

В жанра на платформените (или също jump 'n' run) игри правилата от години са заковани. За да се вписва в тези правила, създателите на Frogger са прибягнали до куп евтини номерца, с които само насаждат досада у играча. Пътищата са тесни и при най-малко мръдване встрани цопвате във водата отдолу. Както се сещате, за да се качите обратно горе, трябва да скачате (jump). Понеже това не става отвсякъде, трябва да се върнете на място, където пътеката минава най-ниско и като се качите да тичате (run), за да наваксате забавянето. Jump... run... схванахте ли? Те такива ми ти гадорийки.

Друг важен момент в жанра са битките с разни опоненти. В този Frogger враговете ви са над десет на брой, но като се има предвид, че не бях въодушевен да минавам цялото приключение, ще спомена само големите комари, пирановидните риби и смехотворните котки комарджии. Общото между всички тях е, че ви атакуват без видима причина и не представлява никакъв проблем да ги победите с упорито помпане на съответния бутон.

И с клавиатура, и с джойпад

управлението е мисия невъзможна!

Това ми стана ясно още щом видях, че трябва да настройвам бутони за контрол над камерата. Ако сте решили да пробвате The Great Quest, въпреки превантивната ми статия, трябва още сега да приемете, че жабокът често се губи извън видимата част на екрана и че гледа навсякъде, но не и в правилната посока.

Много държа да не си харчите парите за тази игра, затова ще продължа с опустошителната си критика, която няма да подмине и озвучаването. Никога досега не ми се бе случвало в съзнанието ми да изникват вероятни портрети на актьорите, даващи гласовете си за филмите и игрите. Е, винаги си има първи път. Докато слушах лигавите хихикания и словоизлияния на италианския деликатес, непрестанно си представях мустакат чичко по потник, който неумело се прави на сопрано, за да докара тоналност на нещо средно между зайчето Бъни и Декстър. Истинският шок идва от насиления жаргон, който преди всичко ми се струва неподходящ за аудиторията, за която е правена играта. Реплики от сорта на "К'во пра'иш, пич" и "Гле'й си работата" не могат да се чуят дори от устата на Джони Браво. Оценката за звук е малко по-висока от тази за графиката единствено заради приемливата музика. И тя не е добра, не създава атмосфера, нито пък е запомняща се, но поне се понася, което все е нещо на фона на останалото нищо.

Не препоръчвам Frogger: The Great Quest на никого. По-големите геймъри със сигурност ще се отвратят от инфантилния дебилитет, който лъха от този продукт на Konami. Родителите пък не бива да се заблуждават, че щом играта е правена за деца, действително е подходяща за тях. Така е, когато жабите не си знаят гьола. Далеч по-подходяща за най-малките е старата, но несравнимо по-добра Frogger 2: Swampy's Revenge.

Графика	3
Звук	4
Геймплей	3
Общо	3

Paradise Cracked

Движение извън визуалния обсег

■ MiST land ■ www.mistgames.ru ■ P450, 128 MB RAM, 16 Mb Video ■ Tactical RPG ■ 2 CD

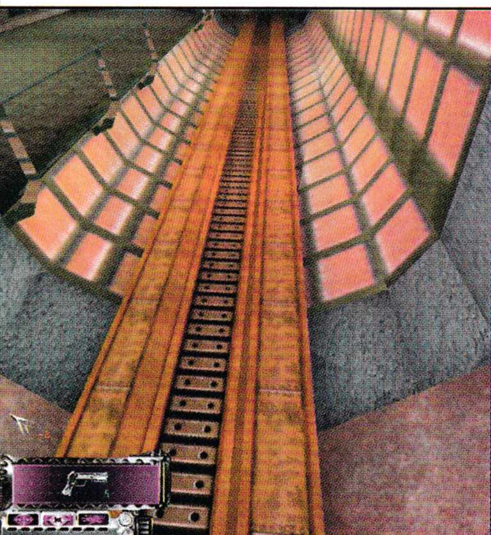
Жанрът е походова тактическа стратегия с ролеви елементи. Действието се развива във футуристичен киберпънк свят, вдъхновен от книгите на Уилям Гибсън и Филип Дик, както и от филми като "Матрицата". Играта е създадена от руската компания MiST land. Оригиналното ѝ заглавие е "Код Доступа: РАЙ", но в англоговорящите държави се продава под името Paradise Cracked. В България тя е локализирана под същото име, което не ни прави автоматически англоезична държава. Въпроса за българоезичността ни засега няма да повдигаме.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Недалечното бъдеще. Земята се е превърнала в мрачен урбанистичен ад, арена на постоянни битки и интриги между влиятелните групировки. Животът на обикновените хора е строго контролиран и планиран – те не са нищо повече от въртящи се зъбни колелца в огромната машина. Проектът за колонизирането на Марс е завършил облян в кръв и миньорски бунтове. Естествено, остава виртуалното пространство, където всеки може да намери онази свобода, която не му е достъпна в реалния свят. Там всичко е така както трябва, всички мечти се сбъдват, нещастието не съществува. Утопия? Не съвсем...

Главният герой е млад хакер, един от онзи тип бунтари, които никога няма да се впишат в обществения ред. Пътешествайки из виртуалната реалност, той по случайност попада на информация от изключителна важност. Няколко минути покъсно пред апартамента му се чува воят на полицейските сирени. Следва отчаяно бягство, което е само началото на приключенията на злополучния хакер.

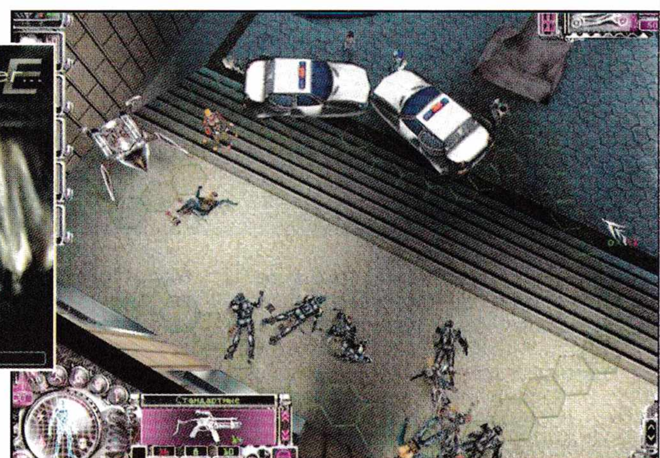
Много скоро около главния герой се събира цяла група от съмишленици. С тяхна помощ хакерът изпълнява разнообразни мисии и се опитва да разкрие тайната, до повърхността на която се е докоснал за кратко. Игровият свят е разделен на множество зони, между които можете да се придвижвате. Всяка една от тези зони представлява относително голяма територия, в която лесно ще откриете множество странични, спрямо основната сюжетна линия, мисии. Имайте предвид, че не всичко в игровия свят се върти около вашите герои – често ще ставате свидетели на битки между отделните организации – полицията, криминалният синдикат, сдружението на търговците, наемниците и т.н. Всяка една от тези организации има определена "благосклонност" към вас, която динамично се променя според решенията и делата ви – някои ще стрелят по вас, щом ви видят, а други ще се отнасят с вас като с приятели и съюзници. Макар че някои препятствия могат да бъдат лесно преодолени без кръв, като цяло често ще ви се налага да се биете и затова е жизнено важно да се справяте добре в сраженията.



▼ Строежът на поредната метростанция е приключен успешно.



▲ Тази картинка или някаква подобна на нея, ще гледате през по-голямата част от игровото време.

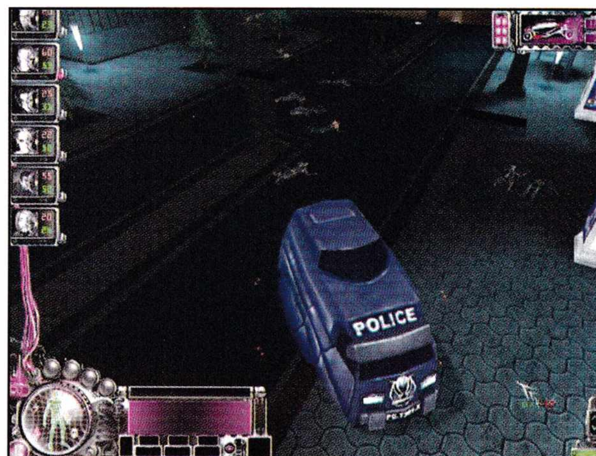


▲ Невинен съм! Когато пристигнах, те си бяха вече умрели.

Игра за търпеливите

Геймплеят на Paradise Cracked може лесно да бъде оприличен на този на тактическите стратегии с ролеви елементи, излизали досега – като започнем от мисиите в класиката X-Com, минем през битките в Jagged Alliance и стигнем до походовия игрови режим на Fallout Tactics. Лесно се забелязва и основният недостатък на Paradise Cracked, спрямо тези заглавия – тя е твърде мудна и почти със сигурност много бързо ще ви отегчи. Докато например в Fallout Tactics присъстваше като опция бързият реалновремеви режим, в X-Com тактическите мисии бяха само част от геймплея и се разнообразяваха с други игрови елементи, а в Jagged Alliance само битките бяха походови, то в Paradise Cracked от началото до самия край ще трябва да минавате през цикъла: "Задавам действия за героите си. Обявявам край на хода си. Изчаквам действията на останалите персонажи. Започвам всичко отначало". Вероятно не ви звучи твърде страшно, но ви уверявам, че твърде бързо ще ви омръзне да съзерцавате надписа "Движение извън визуалния обсег", който се закотвя на екрана за около половин минута между всеки два хода (по време на действията на неигро-

▼ В Paradise Cracked можете да управлявате няколко вида автомобили.





Дизайнът на тази спирка би трябвало да е добре познат на всеки софиянец.



Дружината постепенно започва да се събира.



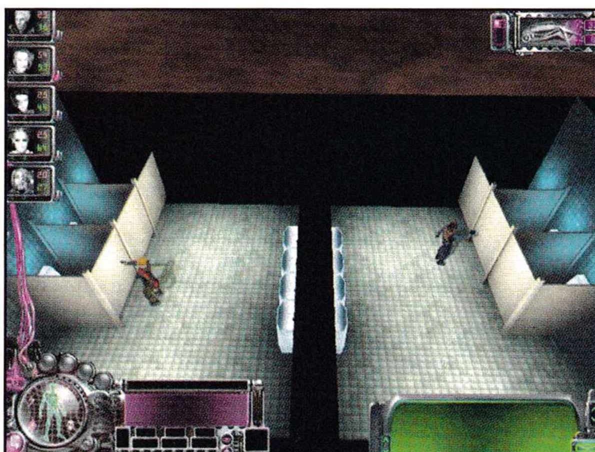
Главният герой е хакер, който се казва Хакер. Колко удобно.

вите персонажи, които не виждате). Например само за да пресечете улицата, да си купите нещо от отсрещния магазин и да се върнете, ще ви трябва 4-5 хода и ще загубите ненужно много време. Всичко това става още по-дразнещо, когато имате група от много хора, защото задаването на отделни команди на всеки един от тях във всеки ход отнема доста време. Не ме разбирайте погрешно – нямам нищо против походовите тактически игри, дори ги предпочитам пред реалновремевите, но не виждам смисъл от походов режим на управление в небаталните ситуации – просто се губи много време за нищо. Когато след първите два игрови часа установих, че все още не съм напреднал кой знае колко, вече ми се гадеше от надписа "Движение извън визуалния обсег", който сякаш не слизаше от монитора ми и от досадното кликане – "Ти иди там, ти иди до него и ти иди до него, край на хода".

Охлюв да си, пак ще ти доскучае...

Най-вече тази цялостна мудност ме отблъсна от Paradise Cracked, защото иначе в играта има много добре реализирани моменти и като цяло тя не е безинтересна. Цялата информация, която може да ви потрябва, се записва в джобния ви Palm, оттам можете да прегледате и новинарските заглавия. Предвидени са възможностите за управление на возила, хакване на роботи и компютри, подобряване на показателите на героите При екипирането на персонажите има един нестандартен "кибер-елемент" – мозъчните имплантанти. Те се поставят лесно, но могат да бъдат отстранени само оперативно и обикновено повишават забележимо базовите ви характеристики. Струва си да отбележа, че тичането и физическото натоварване в битка временно намалява точността на героите ви, а когато приклекнете или се прицелите, тя естествено се подобрява. За разлика от повечето други подобни игри, тук статистиките на ранените герои реалистично се влошават, затова е изключително важно да поддържате здравето си близо до максимума. В най-критичните ситуации има опасност членовете на екипа ви да се паникьосат. Добро впечатление ми направи и фактът, че предметите, оставени на земята, не се задържат дълго там – първият скитник или случаен минувач ще вземе "находката" и ще благославя късмета си, така че е добре бързо да обискирате победените врагове, за да не бъдете изпреварени от другиго.

Графика
7
Звук
2
Геймплей
6
Общо
6



Тоалетните още от времето на "Криминале" се считат за удобно място за разстрел.

Триизмерната графика и звуковите ефекти на играта са съвсем прилични, но впечатлението донякъде се разваля от говора на героите. Не знам как звучи той в оригиналната, но

в българската версия определено е записван непрофесионално

Нещо повече – явно артистите, дали гласовете си за играта, не са имали никаква комуникация с преводача, защото нещата, които те приказват на родния ни език, имат само бегла връзка със субтитрите на екрана (също на български). Например – четете "хот-дог", но от колонките се чува "наденички". Почти винаги отделните изречения се четат в случайно разместен ред, а понякога изобщо биват прескачани. В най-екстремния случай чух от колонките точно противоположното нещо, на написаното на екрана, просто защото звуковият артист беше "съкратил" думичката "не" от изречението. Вярно, грешки стават, но не е добре да са толкова много. Иначе преводът на български като цяло е добър, но посредственото говорно дублиране го помрачава.

Създателите на Paradise Cracked обещават цяла серия игри, разработени на базата на същия енджин. Лично аз съм сигурен, че ако програмистите на братушките добавят една ускоряваща геймплея реалновремева игрова опция, поне извън битка, всички тези нови заглавия ще са далеч по-успешни. Според мен руската компания MiST land има потенциал и ще ни предложи интересни игри в близкото бъдеще. Да се надяваме, че и българските им локализации ще станат по-добри, защото смятам, че нашите играчи го заслужават.

WAR and PEACE



Слаба адаптация на популярна настолна игра

■ Microids ■ www.warandpeace-game.com ■ RTS
■ PIII 800, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	5	5



Оригиналната War and Peace е настолна походова игра на Avalon Hill на тема Наполеоновите походи, популярна сред феновете главно защото се оказала крайно удачна да се играе чрез електронната поща. И като се има предвид влиянието, което Наполеон е имал върху френската история, то е съвсем логично, че именно френска компания се е опитала да я адаптира за PC.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Като посетите официалния сайт на играта и прочетете няколко от хвалебствените статии от френски списания, вероятно ще си помислите "Wow! Голяма работа!". И наистина е голяма – но само амбицията да се направи нещо нечувано и невиждано. Защото тази амбиция е подплатена единствено със също толкова голямо неведение и невежество по основните принципи, върху които се гради една сполучлива стратегия в реално време. Резултатът – игра, на която трудно някой ще отдели повече от половин час дори и при най-добро желание.

А иначе по предварителните анонси играта изглеждаше великолепно. Като време са обхванати годините 1796-1815, а като място на действие – целият свят! Точно така – шест "игрални" нации и около 40 допълнителни държави, които не могат да водят активни бойни действия, но чиито територии могат да бъдат завоювани и прибавяни към Империята ви. Включва няколко кампании, които могат да бъдат както "исторически", така и свободни – без никаква връзка с реалните събития.

Първото впечатление от War and Peace е благоприятно. Главната заслуга за това е на околната среда – която е изобразена в доста приличен 3D-вид и изглежда почти реалистично. Заслугата е и на града, който ще видите, като стартирате играта... Тук нещо не се връзва, нали? Думата "града"? Според твърденията на производителите в играта са включени от 176 до 187 различни града (на различни места те дават различни цифри), всеки със свой собствен облик и с 12 различни архитектурни стила... Само дето доброто впечатление от "града" изчезва след като пошарите малко из картата... Защото всички градове се оказват абсолютно еднотипни и еднообразни и дори и разликата в "архитектурните стилове" не е достатъчна, за да премахне чувството, че това "нещо" вече сме го виждали много пъти! Всъщност градовете са три размера – малък, среден и голям и във всеки "размер" може да строите различен брой сгради – от 1 до 5 (освен това различните "размери" градове имат и различна "собствена" защита).

Следващият неприятен шок ще изживеете, като видите и самите войски! Контрастът е особено голям, тъй като го сравнявате с доста приличната околна среда – може да не ви се вярва, но практически войниците се състоят само от по 3-4 пиксела. Когато пикселите са един върху друг, войниците са живи, а когато пикселите са разположени хоризонтално, войниците вече са мъртвъци! Но това в края на краищата е само графика и щяхме да го преживеем, ако самият геймплей беше на ниво... Но не е...

Защото въпреки мащабния и амбициозен замисъл

геймплеят е твърде наивен и схематичен

и това е най-огромният недостатък. Споменатата по-горе настолна походова игра предлага значително по-голяма стратегическа дълбочина и разнообразие. Как така ли? Ами просто е – наличната 3D-карта се оказва истинско "менте". На теория по нея има различни реки, мостове и бродове, но там няма никога да видите сражение – абсолютно всички бойни действия се водят единствено под стените на градовете! Дори и вие няма да можете да се изхитрите и да поставите засада на противниковите войски до някой мост – защото липсва карта в подходящ мащаб и не е възможно да се ориентирате къде какво има и какви са евентуалните маршрути на противниковите армии... Просто изведнъж на екрана си виждате знак, че до някой от градовете ви от нищото се е материализирала противникова армия. Не само това – всеки е наясно, че укрепена на високото войска има значително преимущество пред атакуващия от ниското противник – но не и във War and Peace, където теренът не оказва абсолютно никакво влияние върху бойните действия... Добавете към това и факта, че поради лошата графика е много трудно да разпознаете войските, без да ги изберете с мишката, и че въпреки опцията за намаляване на скоростта битката става неуправляема при повечко войници и особено ако се съберат повече от две армии край един и същи град!

В играта има и дипломация, която уж дава много опции – но по време на игрите, които опитах, се оказа, че на практика дипломацията е съвсем хаотична и до голяма степен се влияе от случайността дори и на така наречените "исторически" кампании.

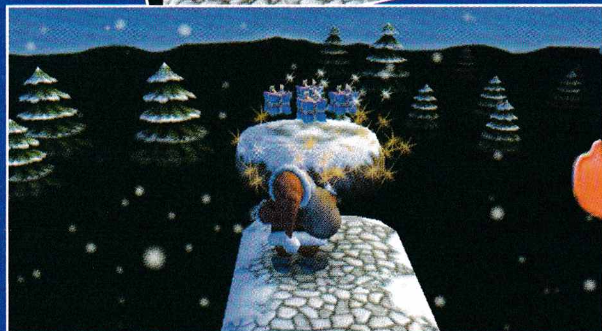
Не си струва да се отделя повече място за тази War and Peace, но в нея има още доста недостатъци и не бих я препоръчал освен на най-фанатичните фенове на подобни стратегии.



Логото на CDV носи допълнителен живот, но е добре пазено от зли джуджета.



В някои от нивата трябва да прескачате смъртоносни огньове. Внимавайте да не изгорите в битката за подаръците :)



Част от подаръците се намират на трудно достъпни места. Обикновено там има и други изненади.

Santa Claus in Trouble

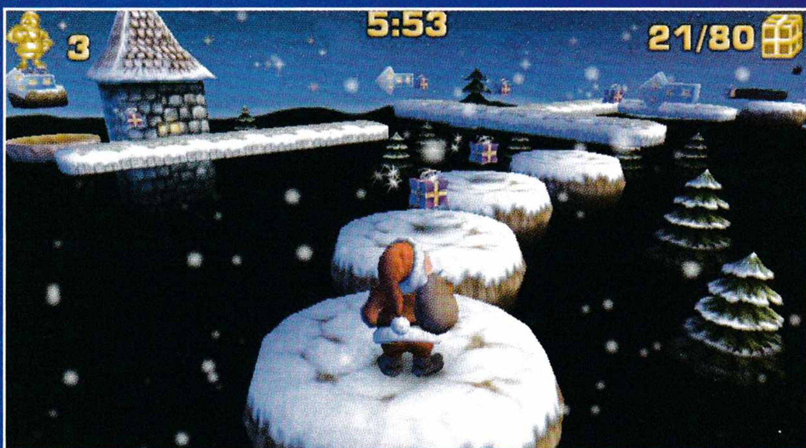
Коледни подаръци от CDV Software

■ CDV ■ www.cdv.de ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video
■ jump'n'run ■ на диска към списанието

Германската компания CDV определено мисли за геймърите. Точно за празниците немците пуснаха една от най-приятните jump'n'run игри в последно време, а най-добрата новина е, че играта е абсолютно безплатна и можете веднага да си я качите от дисковете към PC Club.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В Santa Claus in Trouble се наемате с благородната задача да помогнете на добрия Дядо Коледа да събере и достави навреме подаръците на геймърите от цял свят. Дотук добре. Цялата тази дандания не може да мине без проблеми, защото в противен случай нямаше да има и игра. Та, от една страна, подаръците са разхвърляни из най-забутаните местенца на целия Северен полюс, а от друга, разни лоши сили се опитват до попречат на вашата мисия. Поемате контрола над Дядо Коледа като го управлявате с клавишите за четирите посоки, а със Space скачате. Скоковете и особено двойните такива са особено важни, ако искате да имате успех в начинанието си и да минете 10-те нива на играта. А те са доста приятно направени. Непрекъснато ще ви се налага да скачате от платформа на платформа като внимавате да не пропуснете някои подарък. Събирането на абсолютно всички подаръци не е задължително за минаването на нивото, но пък носи солиден точков актив. Освен това при скритите на най-шантави места дарове от време на време ще откриете и по някое лого на CDV, което ви дава допълнителен живот. А животи ще ви трябват, защото на места Дядо Коледа трябва да минава по хлъзгави ледени платформи, веднага след това да



Играта изисква от вас добро овладяване на единичните и двойните скокове.

прескача смъртоносни огньове

или пък да се бори със зли джуджета, които не искат да му дадат подаръците. Като капак на всичко имате и лимит на времето, което ви е отпуснато за всяко ниво, така че след първите 2-3 нива ще ви трябва доста добър тайминг, за да съберете всичко в нивото. За съжаление играта не предлага възможност да се записвате, но пък на всяко ниво имате по няколко места, от които започвате, в случай че не нацелите правилната платформа и с

пронизителен писък

полетите към мрачните дълбини. Освен това играта ви предлага възможност, ако загубите всичките си животи, да продължите от последното играно ниво, така че превъртането не е особен проблем. Като геймплей Santa Claus in Trouble предлага 2-3 часа солидно забавление, което за напълно безплатна игра е повече от добро постижение. Приятното впечатление от подаръка на CDV Software към геймърите се допълва и от цялостното изпълнение на играта. Графиката е в пълно 3D и без да бие по красота Unreal Tournament 2003, радва окото. Същото важи и за звуковия фон, който е съставен от набор от най-популярните коледни песнички. Особено забавни са предсмъртните крясъци на Дядо Коледа, когато паднете от някоя платформа и се разделите с поредния живот. Въобще Santa Claus in Trouble е изключително приятна игричка, която трябва задължително да пробвате.

Test Drive

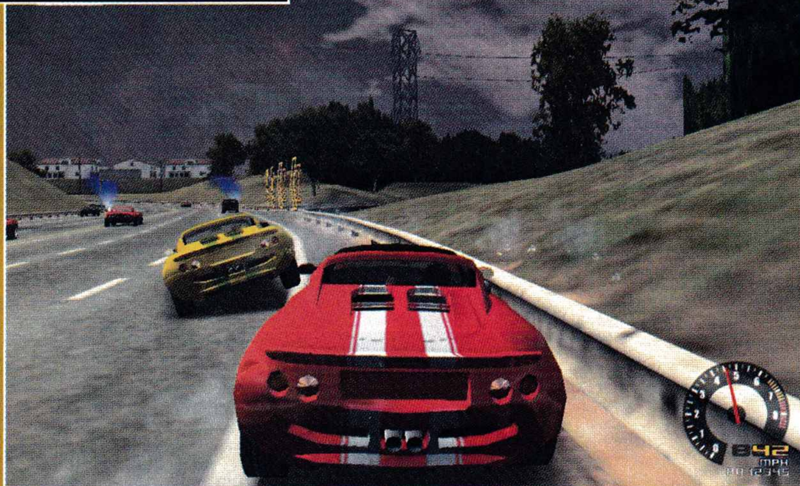
Велика игра? Няма начин!

- Pitbull Syndicate / Infogrames
- www.tdgame.com
- PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 32MB Video
- action rally ■ 2 CD

Преди доста време Accolade издадоха игра, която предизвика истинска истерия в света на виртуалните ралита. Оттогава се появиха множество заглавия от тази поредица, но едно остана непроменено. Всяка следваща игра беше по-лоша от предишната. За съжаление новото творение на Pitbull Syndicate и Infogrames не прави изключение от тази печална тенденция.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

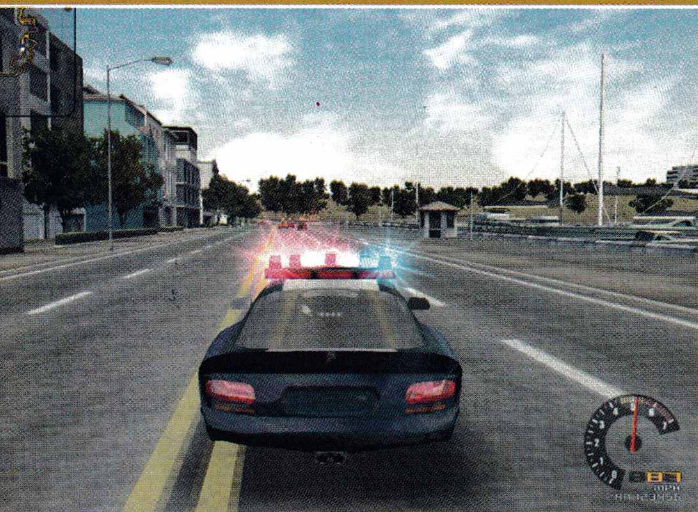
Графика	6
Звук	6
Геймплей	6
Общо	6


Добре е, че има мантинела.


Лондонската полиция не се шегува.

Като че ли вече свикнах да очаквам от всеки нов Test Drive същата посредственост, която вече съм виждал в предишните издания. И все пак тайничко продължавам да се надявам, че най-накрая Infogrames ще се вземат в ръце и ще създадат продукт, който поне отчасти да върне старата слава на една от легендите в компютърните ралита. Тъжната истина е, че това отново не се случи. За сметка на това се случи нещо друго. Infogrames решиха да използват дните около коледните празници, за да се пробват да продадат по някакъв начин недомисления си продукт. Най-странното е, че това се случва на фона на наскоро излезлите NFS Hot Pursuit 2, Rallisport Challenge и при задаващия се на хоризонта Colin McRae Rally 3.

Не знам какви са причините, но създателите на Test Drive продължават да следват печалната традиция, според която тяхното творение търси своята пазарна ниша по възможно най-абсурдния начин. Жанрово играта се доближава най-вече до концепцията на NFS, но като изпълнение е светлинни години назад. Практически е изключително трудно да се намери нещо добро в продукта на Infogrames, дори да имате най-голямото желание за това. Ако трябва да започнем с включените автомобили в играта, трябва да кажем, че в това отношение цари някакъв уникален хаос. Така и не ми стана ясно по какви критерии са избирани колите, но крайният резултат е меко казано объркващ. Тук са включени коренно различни возила. Те са над двадесет на брой и обхващат пъстрата палитра от американските зверове на 60-те години до съвременните спортни коли. Тяхното външно оформление е под всякаква критика.

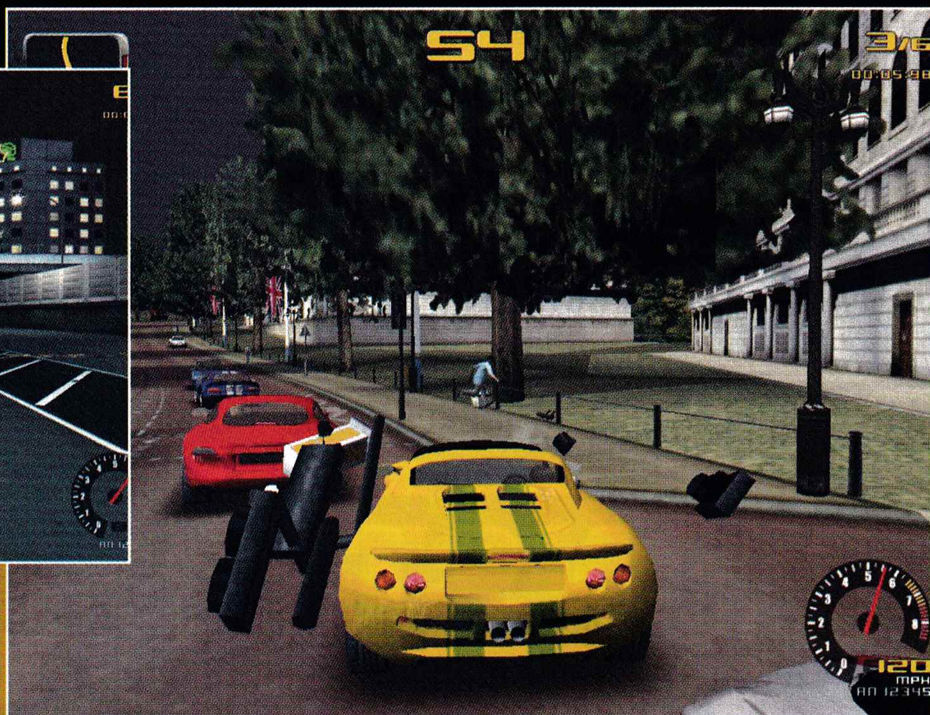

Днес аз съм лошото ченге.

Моделите на колите са зле оформени, ръбати и с ниска детайлност

По подобен начин стоят нещата и с тяхното поведение по пистите. Въпреки че в известен смисъл е нелепо да се говори за реализъм във виртуалните ралита, то по този показател Test Drive е един от най-големите абсурди, с които някога съм се сблъсквал. Интересното в случая е, че производителят твърди съвсем различни неща. Според материалите на Infogrames, тази игра би следвало да предлага реалистични физични модели и напълно интерактивна среда за състезанията. Честно казано, съм учуден от твърденията на издателя, тъй като в новия Test Drive няма да намерите нищо подобно. Единственото, в което донякъде са прави, е абсолютната ек-



Нощна надпревара по улиците на Токио.



И този пешеходец успя да избяга.

шън-ориентация на играта. Автомобилите се движат и държат на пътя по начин, който по-скоро наподобява блъскащите се колички по увеселителните паркове, отколкото автомобилно рали. След като наберете скорост, няма сила, която да ви спре. Автобуси и камиони отхвърчат при всеки сблъсък с вашата кола, все едно са направени от гума и тежат стотина килограма.

Другото забавно твърдение е свързано с интерактивността на средата. Като идея и замисъл това е чудесно, но като изпълнение – абсолютна трагедия. Да, интерактивност има, но тя изразява в наличието някакви невъзможни за прегазване пешеходци, тичащи хаотично нагоре-надолу и стълбове на уличното осветление, които се пречупват при удар като клечки за зъби. В същото време при сблъсък с едва забележимо дръвче, колата спира по начин, все едно се е забила в бетонна стена. AI-то на компютърните противници също не впечатлява с нищо. Като цяло пистите не изглеждат добре, а и са малко на брой. Действието в играта се развива по различни трасета в Сан Франциско, Токио, Лондон и Монте Карло. Претенциите за реалистична автентична градска атмосфера са лишени от всякакви основания. Наистина, авторите са се постарали да вкарат в пистите някои от отличителните черти и забележителности на въпросните градове, но това далеч не е достатъчно. Трасетата изглеждат твърде изкуствени за игра от жанра. Те биха били значително по-подходящи за някое футуристично рали, отколкото за състезание с реално съществуващи автомобили.

Контролът върху колата е поредният слаб елемент в играта. Управлението с клавиатура е безкрайно неподходящо. Автомобилите реагират прекалено бързо дори при найлекото натискане.

– +

Плюсове:

- Хаотичен, но страхотен саундтрак
- Интерактивно обкръжение по пистите
- Приятни нощни писти
- Динамичен геймплей

Минуси:

- Нескопосана графика
- Липса на какъвто и да е опит за реализъм
- Малък брой писти
- Странен подбор на колите
- Слаб изкуствен интелект
- Прекалено изкуствено озвучаване

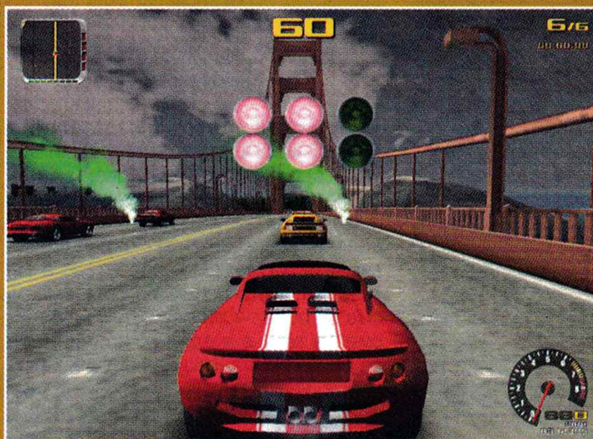
Възможности за настройки не са предвидени,

така че ще се наложи да се задоволите с предложеното от производителя. След като свикнете и усвоите специфичния начин за управление, едва ли ще срещнете особени трудности при постигането на победа. AI-то на компютърните противници не блести с нищо и в тази връзка, ако новият NFS ви се е сторил лесен, то не знам какво ще кажете за поредния Test Drive. Най-тъжното в случая е, че хората от Infogrames не са се постарали да осигурят възможност за мрежова игра. Единственият начин за състезания с истински съперник е на един компютър чрез така наречения Split Screen. Другите игрови варианти не са толкова лоши като замисъл, но като се има предвид всичко казано дотук, просто няма с какво да грабнат вниманието. Те са Quick Race и Single Race (Linear, Circuit, Navigation, Cop Chase и Drag Race). Присъствието на ченгета звучи интригуващо, но тяхната роля и начинът, по който се извършват преследванията, са толкова нескопосани и недомислени, че въобще не си струва да се говори повече за това. В Underground някак от небитието, внезапно се появява и някакво Story. Оказва се, че изведнъж вие се превръщате в Денис Блек. Вече сте понатрупали слава като супер шофьор и трябва да докажете способностите си в нелегално супер-състезание. Преди това, разбира се, трябва да преминете съответния тест, който ще установи ставате ли за тази работа или не. След като врътнете няколко обиколки и преминете изпита, следват поредица от стартове срещу най-добрите в бранша...

Може би единственият наистина качествен елемент е саундтракът в играта. Въпреки че хаосът от стилове и изпълнители е потресаващ, музиката определено си струва. Ако тя не ви харесва, може да вкарате и ваши любими парчета като във форматите mp3 и wma.

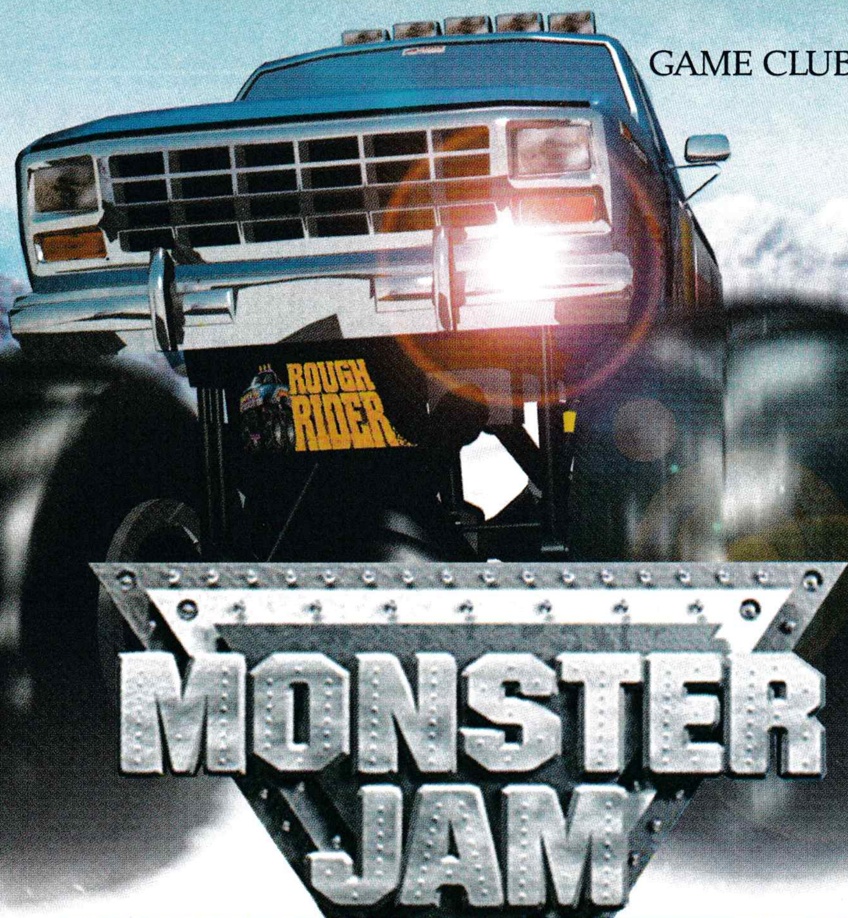
Като цяло Test Drive не е нищо повече от посредствен конзолен порт. Като изключим музиката, всичко останало е далеч от стандартите за съвременно компютърно рали. Лично за мен е цяло чудо как се намират хора, готови да се разделят с някакви пари, за да се сдобият с копие от тази недомислена игра.

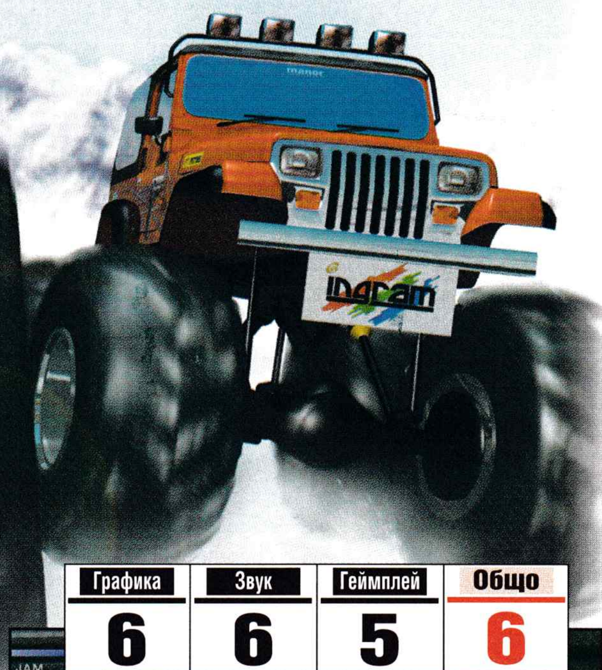
Старт! Остават 60 секунди до следващия Checkpoint.



МУЗИКАТА В TESTDRIVE

- Lackluster - Saliva
- Click Click Boom - Saliva
- Furious - Ja Rule
- Livin It Up - Ja Rule
- Bodyrock - Moby
- Oil I - Moby
- The Milky Way - Aurora Borealis
- Got To Get Away - Alice Deejay
- Synasthesia - Junkie XL
- Dance U.S.A. - Junkie XL
- Future In Computer Hell (Part 2) - Junkie XL
- Know How - Young MC
- This Is Not Reality - Crud
- All Used Up - Crud
- Ugly - Bubba Sparxxx
- We Right Here - DMX





Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	5	6

Размерът има значение...

■ High Voltage Software/UbiSoft ■ www.ubisoft.com
■ P500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ action rally ■ 1 CD



Бум! Моят страховит звяр е в пламъци.



Сега няма къде да избягаш.



Дръжте се! Моят Avenger идва...

Какво е нужно на една игра, за да се хареса на геймърите? Бомбастична графика, забавен и интригуващ геймплей, грандиозен звук и музика, ниска цена... Въпреки колосалното разнообразие и невероятната конкуренция в бранша, заглавията които могат да бъдат определени като мегахитове са малко. Със сигурност новото творение на UbiSoft не е от тях.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Производителите и издателите в областта на развлекателния софтуер като че ли чакат пазарното безумие на коледните празници, за да продадат колкото може повече. За съжаление покрай качествените продукти се пробутват и такива, за които после съжаляваме, че сме си похарчили парите. В крайна сметка това е и една от причините за съществуването на геймърската преса. И ако трябва достойно да изпълня задълженията си на критик, мога да кажа само, че Monster Jam: Maximum Destruction не струва. Въпреки първоначалния интерес към заглавието на UbiSoft, още във версията, появила се през лятото за PlayStation 2, се забелязаха няколко неща. Играта е банална като идея, посредствена като графика, със слабо озвучаване и скучен геймплей. В нея няма нищо оригинално, а и да не казвам големи думи, но като че ли концепцията на Monster Jam в голяма степен е заимствана от тази на Twisted Metal.

Версията за PC не е с нищо по-различна от конзолния вариант. Факт е, че UbiSoft въобще не са решили да инвестират в подобрения и новости, а просто са решили да предложат на геймърите един директен порт, притежаващ същите недостатъци като оригинала.

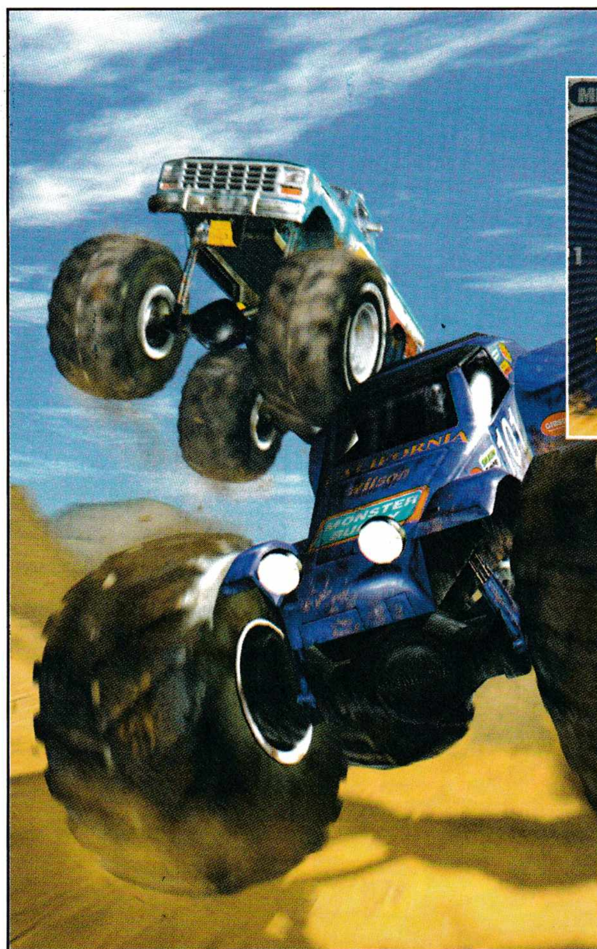
Monster Jam: Maximum Destruction представлява Monster Trucks рали с много екшън елементи. Основната цел в играта е да унищожиш съперниците. А това става по два начина чрез специфични начини за блъскане, използването на няколкото оръжия и различни Power-ups, които се

намират разпръснати по трасетата. Редно е да уточня, че трасета не е най-точната дума, тъй като местата, в които се развива действието, по-скоро приличат на арени. В тях се съдържат доста обекти, които могат и трябва да бъдат разрушени, тъй като това носи допълнителни точки и разширява зоната на битката. За някаква стратегия при схватките и дума не може да става. Независимо какво ниво на трудност ще изберете, AI-то на компютърните противници е толкова закърняло, че вместо титаничен сблъсък, се получава

посредствено и скучновато обикаляне, блъскане и от време на време стрелба по противниците

На по-високите нива на трудност се появява един Truck, който е с шипове по гумите и нанася много повече щети отколкото обичайните опоненти. Оръжията (картечници, огнехвъргачки и други) играят повече роля на някаква екзотика отколкото да имат някакво сериозно значение за крайния изход от битката. Наистина те причиняват някакви щети на противника, но не дотолкова, че да са решаващият аргумент при постигането на победа.

Така наречените Monster Truck-ове също са истинско разочарование. Въпреки тяхното количество, дори на пръв поглед личи, че става въпрос за един базов модел с различни скинове. Отделните модели имат някакви разлики в динамичните им характеристики, но те са незначителни и по никакъв начин не проличават в играта. Като капак на всичко те са доста ръбати, с ниска детайлност и при щетите, които получават, просто отделни части от тях започват да липсват и така докато не избухнат в пламъци и не видите съобщението, че сте загубили. Игровите варианти в Monster Jam: Maximum Destruction са Exhibition, Season и Minigame. В първите два възможностите са Deathmatch, Cash Grab и Points, а Minigame е поредица от състезания, и май е по-интересната част от играта. Мултиплейър има, но той се изразява единствено в игра за двама души на един компютър.





Авторите не са забравили феновете на Spiderman.



▲ Маневра за заемане на подходяща стрелкова позиция.



▲ Космически китове? Поредната глупост в стил Disney.



Космическите приключения на Джим Хокинс продължават

■ Barking Dog Studios/Disney ■ www.disneyinteractive.com
■ P450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Disney превърнаха в традиция излизането на някой техен анимационен филм, да бъде последвано от компютърна игра. Очевидно тази практика е доста печеливша и ако хвърлите един поглед върху техния каталог, ще се убедите сами в това. Сред заглавия като Lilo & Stitch Trouble in Paradise и Monsters, Inc. Scare Island, своето място намери и виртуалната реализация на "Планетата на съкровищата".

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Ако трябва по някакъв начин да изберем ключовата дума, с която да опишем новото заглавие на Disney Interactive, тя със сигурност би била ТЪРПЕНИЕ. В зависимост от това, как понасяте тази вълшебна думичка, зависи дали ще ви хареса Treasure Planet: Battle at Procyon или ще бъдете безкрайно отегчени и разочаровани. Не знам с каква идея разработчиците са подходили към създаването на играта, но крайният резултат е доста противоречив. Формално погледнато, заглавието притежава всички качества да се превърне в хит. Увлекателната история, чудните светове, пресъздадени с прекрасна графика, и величественият звук са предпоставка играта да бъде харесвана, но според мен в нея липсва нещо, което някак не се връзва с общата картина. Това е отчайващата липса на динамика. В Treasure Planet пространството е огромно и след дълги минути на "плаване" из открития космос може да не се случи абсолютно нищо, а когато най-накрая дойде времето за екшън, не бива да се учудвате, ако вече така да ви е писнало, че да не може да се насладите на иначе чудесния замисъл на авторите. Друг сериозен недостатък е Story-то. Въпреки хвалбите на критиците, на мен сюжетът не ми допада. Вероятно причините за това са в във факта, че съм чел оригиналния роман на Роберт Луис Стивънсън и че по принцип трудно понасям заредените с огромна доза инфантилност творения на Disney. Това се допълва и от странните персонажи и чудноватите творения на създателите. Не знам защо някой е решил, че играта трябва да бъде наречена "Планетата на съкровищата".



▼ Тези две торпеда ще довършат пиратския кораб.

Тук планети няма

Космосът според представите на хората от Disney е странно място, изпълнено с още по-странни същества като космически китове, птици и други подобни. Вместо планети ще срещнете някакви подобни на острови късове земя, а идеята за дървените кораби с платна, странстващи в открития космос е една от найголемите глупости, с които съм се сблъсквал. И ако играта беше предназначена за най-малките геймъри, всичко би било наред, но случаят тук просто не е такъв. Treasure Planet е насочена към по-порасналите, които ще бъдат в състояние да се справят с не толкова простия геймплей.

Историята на Treasure Planet: Battle at Procyon ни пренася в един чудноват свят, някъде далеч в бъдещето и пространството. Вие трябва да влезете в ролята на Джим Хокинс. Той е вече порастнал, преминал съответното обучание за флотски капитан и готов да се присъедини към най-добрите във военното дело – The Royal Navy Fleet. Преди това ще му се наложи да положи своя последен изпит (а той хич не ги обича), в който на практика да докаже какво е научил и какво може. Играта всъщност има своята предистория. Конфликтът между Terran Empire и Procyon започва с битката при Gran Archipelago между изследователската флотилия на Земята и



▲ С пълна газ към целта.



▼ Дърпане на буксир?!? И това го има в играта.

Procyon-ските сили. Земната флотилия бива разбита, а апетитът на победителите в този сблъсък се разпалва. Те се обединяват и предприемат по-мащабно настъпление срещу териториите на Земята. Въпреки първоначалния успех, скоро те биват изтласкани, а и двете страни търпят тежки загуби. Неизбежно се стига до подписване на мирен договор, който задължава двете страни да се въздържат от каквато и да е военна или политическа инвазия отвъд границите на буферната зона. Този договор естествено бива нарушен този път от страна на Земната империя. Следва ответен удар и така докато най-накрая земните сили надделяват, а Procyon-ците предлагат мир.

Както вече стана ясно, първите мисии на младия Джим Хокинс са тренировъчни. В едната ще усвоите основните принципи на управлението и контрола върху корабите, а във втората, която се явява последният изпит за бъдещия капитан, ще изпълните някои конкретни мини-мисии. В тях ще се наложи да стреляте по цели, да командвате малка ескадра, да дърпате на буксир повреден кораб и т.н. Тренировъчните мисии са полезни и с това, че в тях ще се запознаете със специфичния интерфейс на играта, променливите гледни точки на камерата и контрола върху нея. След като веднъж свикнете с тези неща, няма да имате никакви проблеми, тъй като всичко необходимо е пред вас на екрана.

Въпреки че играта е определена от създателите като реалновремева стратегия, тя се отличава значително от стандартите в жанра. Тук няма да се наложи да събирате ресурси, да строите бази и въобще да вършите всичко, което обикновено се очаква от популярните RTS-и. Treasure Planet: Battle at Procyon в известен смисъл напомня Homeworld: Cataclysm и това не случайно, тъй като създатели са Barking Dog Studios. На разположение ще имате най-различни кораби, отличаващи се по своя размер, големина и предназначение. Ваши противници са всички, които по някакъв начин застрашават Кралицата и целостта на земната империя. Съвсем естествено в първите мисии задачите са максимално прости и елементарни, а и във вашите ръце е поверен един от най-малките "плавателни" съдове – Torpedo Boat. Той не е кой знае колко могъщ като огнева мощ, но за сметка на това е бърз и маневрен, което всъщност е добро начало за начинаещи космически капитани. С развитието на играта ще имате възможността да командвате и други кораби като Warsloop, Cutter, Assault Cutter, Heavy Escort, Fast Frigate, Heavy Scout, Frigate, Man-o-War и StarHammer. Всички те се отличават по своята маневреност, скорост, въоръжение и устойчивост. Пълни подробности за всеки един от тях можете да намерите в ръководството към играта. При управлението на тези твърде странни бойни кораби трябва да имате предвид, че те не могат да извършват резки маневри, а се движат по определена траектория, като е възможно да задавате предварително точките, през които трябва да се премине. Освен това



▼ Управлението на корабите е съвсем елементарно.



▲ Противниковият кораб е унищожен.

−	+

Плюсове:
- приятна и атрактивна графика
- лесно усвояване
- сравнително богата история
- автентично звуково оформление

Минуси:
- инфантилни персонажи
- нелепи творения като космически китове, птици и други
- не особено увлекателен геймплей
- бавно и мудно развитие на действието

можете да определяте скоростта

Колкото по-висока е тя, толкова по-трудно се извършват завоите. Боравенето с оръжията също има свои специфични особености. Някои от тях могат да стрелят с по-голяма честота, а други изискват известно време за презареждане. След като веднъж маркирате целта, корабите автоматично започват да обстрелват противника с оръжията, чийто обсег позволява това. Поразяващата сила на всяко от оръжията е различна, както и тяхната точност. Арсеналът, с който ще водите битките, наброява повече от десет единици. Допълнителен фактор, усложняващ присъствието ви космическото пространство, са различни бедствия и катаклизми. Те могат сериозно да повредят и вашия кораб и дори да направят изпълнението на мисията невъзможно. Сред тях могат да се споменат астероидните пояси, соларните бури, черните дупки, метеоритните дъждове и други. Въпреки че те са опасни, някои от тях изглеждат невероятно красиво. Освен единичните мисии, авторите са предвидили и мултиплейър вариантите за игра до четирима души.

Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters

Какво ще хапнете? Тупаник или супа от костенурки?

■ PioupiouD ■ pioupioud.cjb.net ■ Pentium 90 MHz, 16 MB RAM ■ Fighting

Всички неща, дори и хубавите, си имат край. Това важи и за манията по костенурките нинджа, чиито лица красяха кориците на комиксите, пълнеха киносалоните и продаваха видео-игри в милионни тиражи. Сега Микеланджело, Донатело, Рафаел и Леонардо са част от близкото минало, но за тези от нас, в които трепва нещо при споменаването на тези имена, има една игра, която прави носталгията поносима.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

За позабравилите историята на любимите герои ще напомня, че в началото те бяха четири съвсем обикновени костенурчета. Всичко се промени, когато попаднаха в радиоактивна тиня, която засили умствените и физическите им способности до степен, в която придобиха почти човешки черти. Години наред те се криеха в канализацията на града, похапваха от любимата си пица с аншуа и тренираха бойни изкуства при учителя си плъх Сплинтър, който ги кръсти с имената на най-известните класически художници.

В един момент набезите на злодеите Шрьодер и мозъкоподобния Кранг, реализирани от техните безмозъчни протежета – носорогът Рокстеди и глиганът Бибоп, станаха непоносими. Костенурките нинджа решиха да се намесят и да избият мераците за власт от главите на лошковците.



Босът Карай изглежда безобиден – доказателство за това, че външният вид лъже.

Историята на Tournament Fighters

Първообразът на играта се появи преди десетина години за 16-битовите конзоли на Sega и Nintendo, носейки клеймото на реномираната компания Konami. Благодарение на безплатния софтуер за правене на биткаджийски игри MUGEN, тази класическа игра бе преработена от фенове, които не само запазиха качествата на оригинала, но също така добавиха доста от съвременните екстри в жанра и по-приятен на вид интерфейс.

В Tournament Fighters костенурките нинджа трябва да надвият злодея Карай и неговата армия от клонинги, за да освободят пленения си учител Сплинтър. Освен четиримата юнаци можете да избирате измежду още петима персонажа, познати от комиксите, като чаровната репортерка Ейприл О'Нийл, мутантите Сисифус и Рей Филит, самотния воин Кейси Джоунс и самия баш-бабаит Карай. За мое лично съжаление далеч по-популярните гадняри Шрьодер и Кранг отсъстват, но при добро желание всеки може да си ги добави, ако реши да разучи програмата MUGEN.

Let's FIGHT!

Несъмнено ще ви направи впечатление, че Tournament Fighters изглежда повече от прилично за двуизмерна биткаджийска игра. Нещо повече, тя съвсем спокойно може да сложи в малкия си джоб PC-версията на Street Fighter и всяка друга японска тупалка от това поколение. Всеки от героите си има собствен стил – например Донатело използва тоягата си, Рафаел разчита на тризъбите си вилици, Леонардо върти двойка мечове, а Микеланджело залага на нунчакуто си. Управлението се извършва с три бутона за атаки с крака, три за ръцете и четири за посоките. С други думи, ако сте играли някога на Street Fighter, ще се чувствате в свои води. Наред с основните движения бойците могат да изпълняват специални и хипер атаки, които се правят с комбинации от клавиши. Последните са изчерпателно описани в readme-то към играта, така че не е нужно да се ровите из Интернет, за да ги откриете. В същия файл ще намерите и кратки описания на силните и слабите страни на всеки боец.

Версията, която тествах и можете да намерите на диска с игрите към списанието, бе 90% готова спрямо предвидения финален вариант. Като графика, музика и звуци всичко е налице. Има още работа единствено по баланса на бойците и някои дребни недоглеждания в геймплея (като почти безкрайното комбо при притиснат в стената опонент и подългите от нормалното рундове), но липсата на последните 10% няма да ви развали удоволствието от Tournament Fighters. Гарантирам!



Всеки герой си има собствена арена – общо девет на брой.



Кейси и Сисифус са малко популярни, но добри бойци.



Микеланджело е цар на въздушните комбота.

BOMBERFUN

Римейк и още нещо...

■ LightBrain ■ www.lightbrain.de ■ P3 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ action/puzzle ■ 1 CD

Въпреки невероятното жанрово разнообразие в геймърската индустрия, класическите игри продължават да бъдат източник на вдъхновение. Да направиш римейк на хитово заглавие от зората на компютърните игри е колкото примамлива, толкова и трудна задача. Ако опитате новото заглавие на немската компания LightBrain, сами ще се убедите в това.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Новите технологии, фантазията на разработчиците и навлизането на големите пари доведоха до създаването на невероятни заглавия, но ретро-игрите имат своето място в историята и сърцата на геймърите. И ако сега пищната графика и невероятното звуково оформление често изместват добрата идея и нетрадиционните хрумвания, то преди двадесет години това не беше така.

Едва ли някой може да се наеме да преброи колосалния брой римейкове на култови заглавия от зората на геймърската индустрия. Сред тях обаче не може да се пропусне Bomberman, едно забавно и вълнуващо забавление от епохата на 8-битовото Nintendo. Между другото въпросната компания продължава да разработва игри по темата, което говори, че в рамките на тяхната платформа, интересът продължава да бъде достатъчно голям, за да оправдава издаването им.

Продуктът на LightBrain не е римейк в истинския смисъл на думата. Между оригиналната игра и това, което са свършили разработчиците, има доста общо, но и някои значими разлики. В основата си концепцията е сходна. Действието се развива на арени, които представляват нещо като лабиринти с прегради, които могат да бъдат взривявани. Целта в BomberFun е повече от ясна. Дебнеш врага, слагаш бомбите и се изнасяш по възможно най-бързия начин. Стараеш се да оцелееш и да елиминираш противника. И макар това да изглежда лесно, всъщност задачата не е толкова проста, тъй като противникът преследва същата цел. По време на схватката могат да бъдат събирани разнообразни бонуси, които променят в голяма степен условията на играта. Някои от тях ви дават допълнителни способности, а други спъват опонента в



▲ Всяка игра започва с кратък поглед към лабиринта.

пъклените му замисли. Сред тях могат да се споменат възможността за ускоряване или забавяне на движението, увеличаване обсега на бомбите, обръщане на контролите и други. Правилното използване на въпросните powerups е един от елементите в играта, които са определящи за изхода от битката. Движението, изборът на място за поставяне на бомбите, използването на чуждите бомби са основните стратегически елементи. Нещата се усложняват допълнително и от възможността в един лабиринт да бъдат пуснати до осем участници, което превръща играта в истинско меле. И все пак с играта срещу компютъра се свиква бързо и след няколко опита постигането на победа не е особен проблем. Истината настъпва в битката срещу реални противници. BomberFun позволява игра през Интернет и локална мрежа.



▼ Противникът успя да се измъкне отново.

▶ Аз съм неуязвим за бомбите.



▲ След тази огнена завеса трима са вън от играта.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	6	6

Графиката в BomberFun не изненадва и не впечатлява с нищо особено

Играта като цяло изглежда прилично, но в тази насока има още много да се желае. Арените са детайлни и доста пищно и шарено оформени. Авторите са се постарали да ги направят атрактивни, но според мен не са успели да се справят на ниво. По подобен начин стоят нещата и със звуковото оформление.

При всяко положение BomberFun е приятна и забавна. С нея могат да се убият няколко излишни часа, но като цяло тръпката не може да се сравни с тази от оригиналната игра. Причините за това са много. Дали жанрът е поизчерпан и не предлага достатъчно атрактивен и вълнуващ геймплей от гледна точка на съвременните стандарти, или просто създателите не са се справили достатъчно добре, е въпрос, на който всеки може да намери своя отговор.

Sherlock Holmes

The Mystery of The Mummy

Шерлок Холмс идва от Украйна

■ Frogwares Ukraine/Wanadoo ■ www.frogwares.com/sherlock/ ■ PII 400, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ куест ■ 1 CD

Графика	8
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7

Първо да разбулим една друга мистерия – как точно е заглавието на играта? Оригиналът, така, както е показан от самите производители, е SHERLOCK HOLMES AND THE CURSE OF THE MUMMY, но очевидно разпространителите са внесли някои малки изменения и не бива да се учудвате, ако срещнете и двете заглавия.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

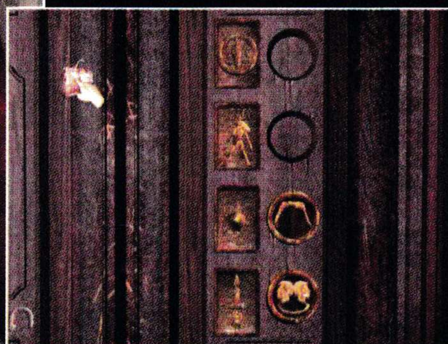
Съвсем наскоро писахме за Post Mortem – друг куест, който до известна степен приличаше на тази нова игра, създадена от неизвестната, но амбициозна украинска компания. Логичният въпрос е – дали пък не присъстваме на възраждането на жанра? Или може би жанрът изобщо не е загивал, а просто хубавите нещица са били заривани от безкрайния поток кал, изригван доскоро от Cryo? Май има доста истина в това. Както и да е, тази Коледа любителите на куестове вероятно са имали поводи за задоволство, а ми се струва, че няма да бъдат недоволни и от този нов Шерлок Холмс. Все пак трябва да уточня, че тази игра не е от ранга на Post Mortem, а има и няколко досадни слабости, но въпреки това си е доста прилична.

Първата слабост е в предисторията... Тя е скалъпена доста зле и изобщо не е ясно защо точно Шерлок Холмс е набутан в нея. Е, от комерсиална гледна точка е ясно, разбира се, но иначе?


Нова стая – нови препятствия.


Шерлок Холмс от кръв, пльт и... полигони.

Срещаме известния детектив и наш настоящ герой във файтона (прословутия лондонски "cab") на път за имението Montcalfe. Пътувайки, препрочита писмото от Elizabeth Montcalfe, с което е помолен да разкрие тайната на изчезването на известния египтолог и меценат Lord Montcalfe. Дотук всичко си е по шерлоковски, но внимание сега! Лордът е изчезнал безследно – няма улики, следи, няма и труп или дори кръв...


Загадката с четирите печата.

Но незнайно защо полицията е провела следствие и е решила, че лордът се е самоубил, при това принасяйки сам себе като жертвоприношение на египетските богове (поне като жертвоприношение си преведох думата self-immolation)??? Не само това – не е известно как полицията изобщо е провела разследване, след като в имението Montcalfe е невъзможно да се проникне! И най-належащата задача на Mr Holmes е да отвори сейф с цифрови ключалки, за да намери ключа за първата стая. Артър Конан Дойл нямаше да стане световно известен писател, ако си позволяваше такива нескопосани сюжети:) Не е само това – и в самия куест шерлоковското не е много!

Няма го дори и д-р Уотсън – той се появява едва на финалната права,

завръщайки се от почивката си... Е, за сметка на това във филмчетата героят ни изглежда доста прилично, а и курсорът на мишката представлява лулата на Холмс ;-)

Вероятно вече сте разбрали какво представлява и самият куест – Mr Holmes трябва да разкрие тайната около изчезването на Lord Montcalfe. И доста бързо се проявя-



На път за мястото на престъплението.

Погледът в огледалото понякога показва странни неща.





ват и основните разлики спрямо Post Mortem. Преди всичко цялото действие се развива изцяло само в имението на изчезналия египтолог, което представлява няколко етажно здание и много-много стаи. И както можете да се досетите, всички (или почти всички) са заключени, а на много места има заложени и смъртоносни капани. Защо ли? Е, това е куест в края на краищата – решете го и Шерлок Холмс ще ви разкрие всичко във финалното филмче:) В сградата изглежда, че няма други живи същества освен главния герой и това предопределя следващата разлика – никакви диалози! Единствените реплики са монолозите на Шерлок, които често дават някаква допълнителна информация, но това не им пречи да станат досадни като им чуете десетото повторение. И последната разлика от предишния куест – тази игра е абсолютно линейна! Намирате начин да отворите поредната врата и влизате в ново помещение... докато намерите начин да отворите следващата врата... Но пък не се безпокойте – няма да се натъкнете на безкрайно повторение на едни и същи загадки. За това авторите са се постарали, а и самата обстановка в имението предразполага към тайнственост и екзотичност. Защото Lord Montcalfe е превърнал сградата в истински музей на Древен Египет – статуи и статуетки, надгробни плочи, саркофази, древни папируси и дори истински мумии... Но дали няма нещо вярно в надписите, които гласят, че ужасно

проклятие ще засегне всеки, посегнал на вечния покой на свещените мъртъвци?

Мисля, че вече съм го споменавал – лично аз харесвам игрите с повече диалози и разклонения в действието, но точно тази игра също ми беше интересна – включително може би заради екзотичната атмосфера в нея. И това е въпреки няколкото досадни недостатъка, дължащи се очевидно на неопитността на производителите. Например имате две inventory-та и бележник. На едното място трупате намерените предмети, а на другото – писмените източници (включително и първото писмо от Елизабет). В бележника пък би следвало да се записват всякакви важни сведения – но на практика се записват само възклицанията на Шерлок, а за важните сведения трябва да си водите записки на хартия. Не само това – като решавате някаква загадка нямате достъп дори и до тези бележки, така че, ако искате да проверите нещо, трябва да "напуснете" екрана на загадката, за да препрочетете бележника. И обикновено се оказва, че е напразно:) А беше толкова лесно да се даде възможност на играча сам да прави записки в бележника и той да беше достъпен по време на решаването на загадките. А още по-елегантно решение щеше да бъде, ако в бележника автоматично се вписваше това, което Шерлок (и вие) виждате, а не идиотските му забележки. Разглеждането на разни предмети в играта става, като курсорът се превръща в лупа, така че записването щеше да е безкрайно лесно и удобно! На мен ми се наложи да изпробвам първата най-лесна загадка цели двадесетина пъти, тъй като се оказа, че просто бях разменил две цифри, преписвайки ги с попадналия ми под ръка изсъхнал флумастер на едно хвърчащо листче.

Но както вече казах, играта все пак е интересна и тези недостатъци не са решаващи – а и всеки сериозен куестаджия знае, че наличието на хартия и работеща химикалка под ръка често е от полза за професията:) По-интересното е това, че загадките са действително забавни и стават все по-трудни и по-трудни с напредването на играта.

За съжаление нещо особено добро за звука не може да се каже. Музиката е ненатрапчива, но това е най-хубавото и качество. Липсва ѝ индивидуалност, както и нещо, което да я направи съпричастна към действието на екрана; звуци пък като че ли почти няма – освен помпозния глас на Шерлок Холмс (което може и да е доста близко до истината – помпозност е едно от качествата, с които Шерлок винаги се е отличавал:)) За сметка на това графиката обаче е доста прилична и ако имаше някакви сполучливо подбрани мелодии, атмосферата щеше да е невероятно добра.

Като че ли това е всичко, което бих могъл да кажа за играта, без да ви разкрия нещо по-сериозно за сюжета и финала (и да ви разваля удоволствието:)). Сравнително приличен куест, особено за тези, които считат именно решаването на загадки, а не интеракцията, за найважното за една добра игра. Ако спадате към тази категория, не пропускайте THE MYSTERY OF THE MUMMY, но лично аз, ако трябваше да избирам, бих предпочел все пак Post Mortem!

Това си е цял музей.



Mad Dog McCree

има вкус на претоплена манджа

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	1	2

■ Digital Leisure ■ www.digitalleisure.com ■ P2 300 MHz, 64 RAM, 1 MB Video
■ shooting gallery ■ 1 CD


Актьорите, изпълняващи ролите, са сравнително добри.


Тази симпатична девойка ви дава ключовете за офиса на шерифа.



Маскираният нещастник се опитва да обере местната банка.

В последно време компанията Digital Leisure усилено ощастливява геймърите с леко актуализирани версии на брадясали аркадни игри отпреди 20 години. Поредното издание се нарича Mad Dog McCree и благодарение на него за пореден път ще можете да видите за какво са си давали и последните стотинки геймърите преди 20 години.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Mad Dog McCree е един от най-легендарните аркадни автомати на прочутата в миналото фирма American Laser Games. Същата компания направи фурор в геймърските среди през 80-те години на миналия век със серия от игри, които предлагаха различна тематика, но почти идентичен геймплей. Основната атракция на всичките игри бе тяхната невиждана по онова време графика. За сметка на това пък геймплеят го нямаше никакъв. На фона на предлаганото зрелище обаче преди 20 години това не бе особена пречка за успеха на всяко едно от заглавията. American Laser Games се бяха изхитрили да използват

истински филми и истински актьори

и то за абсолютно всички сцени в играта. По този случай в ерата на 8-битовите компютри геймърите изведнъж получиха възможност да се наслаждават на абсолютно фотореалистична графика, което естествено доведе до впечатляващи финансови резултати. Естествено и тук си има обратна страна на медала. И тя е в геймплея. Цената, платена за невероятната за времето графика, е изключително ограничената интерактивност. Ако сте играли заглавия като Dragon's Lair и Space Ace, сигурно си спомняте, че там основната интрига бе да налучкате в кой момент точно от филмчето трябва да натиснете даден бутон и успехът ви зависеше в голяма степен от случайността. Е, в Mad Dog McCree нещата са една идея по-напред и поне контролите работят безпроблемно. Вие сте млад и зелен шериф, който се е нагърбил с амбициозната задача да залови и предаде на правосъдието легендарния бандюга Mad Dog McCree. Всичко това се случва под формата на непрекъснати добре заснети филмчета, в които вашата задача е да


Всички в града се опитват да ви застрелят.


След вашето посещение в кръчмата остават само трупове.

целите с мишката или светлинен пистолет

бандитите, които се появяват на екрана, преди те да са ви светили маслото. Единственото, за което трябва да се грижите, е да не ви свършат куршумите и да не застреляте по погрешка някой невинен гражданин. И двете задачи не са твърде сложни, така че играта се минава безгрижно за 5-6 часа и липсата на възможност да се записвате не дразни особено много. Така "новата" версия на Mad Dog McCree реално си е старата игра, в която не е променено абсолютно нищо. Това пък от своя страна е жалко, защото излезлият само преди месец Dragon's Lair 3D показа нагледно, че със съответната модернизация старите класики могат да зарадват дори хората, които не са чували за оригиналните игри. В случая обаче единствените, които ще хванат пистолетите и ще въведат ред в Дивия Запад, са закоравелите фенове на оригинала, които от чиста носталгия ще се сдобият и с това издание. Останалите могат спокойно да си поиграят на Mohrhuhn – играта предлага абсолютно същия геймплей, само че без филмчета.

CHEMICUS
Journey to the Other Side

Когато химията се превръща в приключение...

■ Tivola ■ www.tivola.com ■ P233 MHz, 64 RAM ■ Quest ■ 2 CD

Обичате ли химия? Харесва ли ви да се правите на експериментатор? Предполагам, че за повечето хора, преминали през образователната система у нас, това не е точно така. Ако обаче пробвате някоя от игрите, издавани от Tivola, много вероятно е да промените това свое мнение.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Какво се получава, когато съберем на едно място възможностите на съвременните компютри, науката, образованието и развлечението? Най-добър отговор на този въпрос ще получите в поредицата образователни игри на германците от Heureka-Klett. Не знам защо, но заглавията от този тип са тотално пренебрегвани от геймърската преса не само у нас, но и по света. Наистина, в компютърните забавления от този тип няма да трепете извънземни гадове, нито ще водите епични битки, а още по-малко ще карате свръхбързи коли, но пък ще научите нещо полезно. А това не е малко, особено когато всичко се случва по много приятен и увлекателен начин. Chemicus: The Journey To The Other Side е логичното продължения на поредицата игри, посветени на различни науки. След Bioscopia, Historion, Mathica и Physikus, съвсем логично дойде времето и химията да бъде представена забавно. Авторите са успели да покажат на практика, че когато е налице добро желание, дори образованието и



Графика
6
Звук
6
Геймплей
8
Общо
7

трупането на знания може да стане неусетно, сравнително забавно

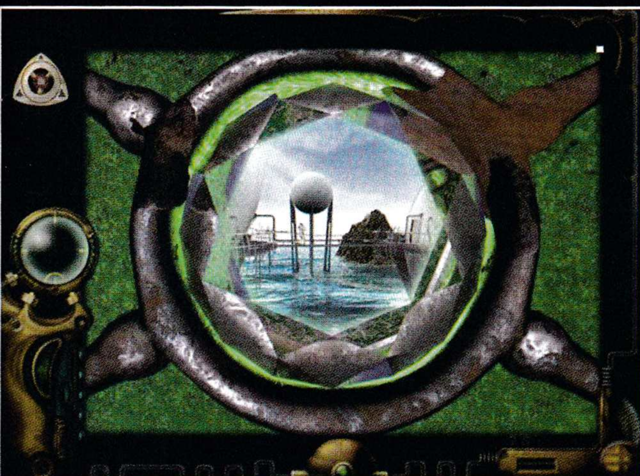
и без да се налага да получавате оценки или да се занимавате с психопатологията на средностатистическия БГ-учител.

Да се оценява заглавие от типа на Chemicus: Journey To the Other Side е сложна задача. От една страна, това е чиста проба куест, а от друга, е по-скоро образователен софтуер. Именно тази странна смесица придава особеното очарование на играта. Ако си падате по главоблъсканиците, почитател сте на класическите куестове и не се плашите от факта, че ще се наложи да разсъждавате и да научите разни неща в областта на химията, няма начин Chemicus да не ви допадне. При всяко положение трябва да имате предвид, че възрастовата група, към която е насочена играта, се определя от производителите като 12+. Това в никакъв случай не бива да ви заблуждава, защото Chemicus не е никак лесна. По тази причина авторите са вкарали доста подробни обяснения за различните научни области, включени в играта. Така или иначе, ако желаете да продължите напред, ще трябва да се запознаете подробно с тях. В упътването към играта е приложен Walkthrough, към който винаги можете да прибегнете, ако закъсате някъде. Почти съм почти сигурен, че това ще се случи, защото

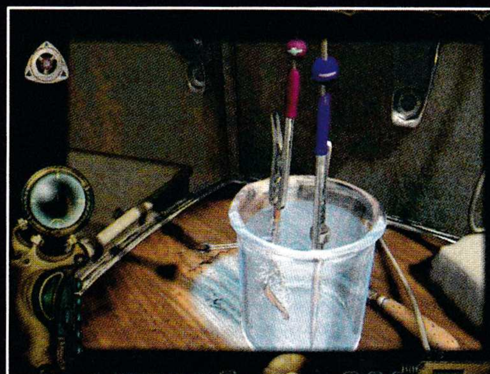
играта е безумно трудна

Историята на Chemicus е следната. От интрото се разбира, че нашият герой е специалист по химия, казва се Richard и е на път да стигне до неочаквано прозрение, което ще отвори пътя към тайните на Chemicus. Точно в този момент той е отвлечен и затворен в кула, намираща се в древния, забравен град, извън нашата реалност. С това започва причудливото приключение из дебрите на химията. Оттук-нататък ще се наложи да изследвате, търсите, експериментирате и най-вече да учите много.

Въпреки високата трудност на играта, управлението не е сложно. Всичко се прави по традиционната point-and-click схема, така че едва ли ще имате някакви проблеми точно в това отношение. Графиката по никакъв начин не може да се сравнява с добрите образци в жанра. Същото и за звука. Тези неща, обаче не са кой знае колко важни. Основното е, че Chemicus: Journey To the Other Side предлага множество загадки, в които реализмът и логиката доминират над фантасмагориите. Всяко решаване на главоблъсканица със сигурност ще ви научи на нещо, а това се среща рядко в света на компютърните забавления.







Half-Life
The Specialists

■ www.specialistsmod.net ■ на диск 1


Двете UZI-та са изключително смъртоносни.


Поредната ожесточена престрелка.

"The Specialists" е поредният нов мод за Half-Life. Разбрах за него едва след като излезе първата му "официална" бета версия и поради това се изненадах изключително приятно след като го изпробвах. Очевидно е, че създателите му са се вдъхновили главно от култовия Action Half-Life (а неговото ревю можете да прочетете в брой 20 на списанието), но са ги развили значително по-добре.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Идеята е абсолютно същата, т.е. всичко е подчинено на максимално динамичния геймплей. За разлика от Action Half-Life обаче тук оръжията се купуват в началото на рунда. В deathmatch режим ограничение за закупените "играчки" няма. Но в Teamplay и Team Deathmatch режимите всеки играч има определен брой точки, в рамките на които може да си избира екипировката. Самите режими на игра са стандартни. В Deathmatch всеки се стреми да убие всеки друг, а в Teamround Deathmatch нещата са подобни, но се играе на рундове и при това в отбор. Teamplay режимът като че ли е най-интригуващ. На този етап има само една карта, която го използва, но вероятно в бъдеще ще са повече. В него ще се изпълняват различни задачи, като засега единствената налична е обезвреждане/активиране на бомба. Нещата са подобни на Counter-Strike, с изключение на самия процес по обезвреждането и активирането, който е малко по-сложен. Въпросните действия се извършват нормално за по 10 секунди, но играчът има възможност да рискува и да среже една от трите възможни жички по свой избор. Ако направи правилен избор, процесът по обезвреждане/активиране се извършва мигновено, но ако не успее... едва ли е необходимо да обяснявам какво става :)

Графика
9
Звук
8
Геймплей
10
Общо
9

Оръжията са наистина много

и в това отношение нещата отново превъзхождат значително AHL. Има седем различни пистолета, някои от които могат да се използват по два едновременно, шест картечни пистолета, три автомата, три пушки, и една снайперска пушка. Освен тези оръжия в играта има и ножове (които могат да се хвърлят), и гранати. Като последна възможност е оставен ръкопашният бой. Очевидно арсеналът е достатъчно богат, като самите оръжия са напълно реални и до голяма степен се държат като такива. Е, разбира се, целта на мода не е била максимален реализъм, така че характеристиките им са променени, за да се балансира геймплеят. Друг голям плюс е, че за почти всички оръжия могат да се купуват различни аксесоари – лазерни и оптични мерници, фенерчета и заглушители. Те не играят кой знае каква роля, но определено внасят допълнително разнообразие. Освен това може да се купува (само в отборните режими на игра) и кевларена бронежилетка.

Самите пушкала са доста смъртоносни, но умишлено са направени неточни, защото иначе престрелките



Всеки момент някой ще изскочи оттам.

щяха да свършват за няколко секунди, докато сега могат да се проточват повече време, особено в по-открити пространства. Техните недостатъци обаче се компенсират от различните бонуси, които се намират разхвърляни из нивата в Deathmatch режим. Те могат да бъдат взети и след това използвани от всеки играч, когато пожелае. Въпросните бонуси разширяват допълнително геймплея, тъй като могат да обърнат изхода и от най-неравностойната схватка. А самите те са: slow-motion (аналогично на bullet time ефекта в Max Payne; забавя времето за този, който го е използвал, давайки му възможност да се движи много по-бързо и да стреля по-точно от останалите), slow-pause (подобно на предишния, но спира времето, без да дава възможност на когото и да било да стреля, докато е активен, и само собственикът му може да се движи), double fire-rate (удвоява скорострелността на оръжията), infinite ammo (за ограничен период от време прави мунициите за оръжията неизчерпаеми), и kung-fu (подобрява значително ефективността на ръкопашния бой). Останалите три бонуса са по-специфични – споменатата кевларена бронежилетка (в deathmatch режим), гранати (които не могат да бъдат купувани по нормалния начин), и 50 точки здраве. Всеки играч може да носи само по един от тях.

Също както и в Action Half-Life и тук присъстват няколко вида специални движения. Най-елементарното е просто претълкулване по земята, последвано от изправяне. То може да се прави без ограничения. По-сложна, обаче, е ситуацията с другите две "каскади". Те са: плонж, след който оставате залегнали на земята и можете да се търкаляте и да стреляте, без да се изправяте, както и да правите салто във въздуха. Но разликата тук е, че те могат да бъдат изпълнени по три различни начина – нисък, среден, и висок, в зависимост от това колко е "натоварен" самият играч. Ако е въоръжен само с един или два пистолета, или пък ножове, са позволени и трите, но ако е решил да се натовари с повече оръжия, съвсем логично е, че няма да е толкова подвижен. От конкретното изпълнение на специалните движения зависят много неща – колко далече ще скочи играчът, на крака ли ще остане след това, или не, и др. В началото може да изглежда малко сложно за начинаещия, но всъщност е задължително всичко това да се овладее до съвършенство.

В графично отношение играта определено е

един от най-добре изглеждащите модове за Half-Life

Моделите и оръжията са изпипани изключително добре, а и освен това разработчиците са вкарали в енджина на HL ефекти, които по начало липсват там, като например сенки, различни трошащи се обекти, и particle ефекти, които само подсилват общата визия на мода.

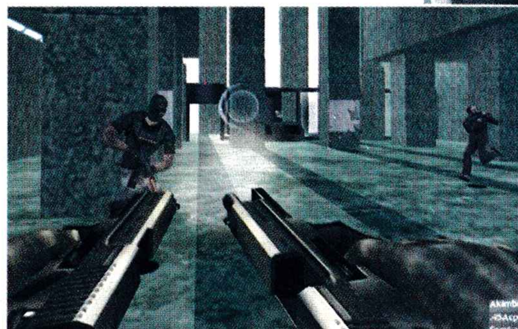


▲ Познатото лоби от "Матрицата"...

Звуковите ефекти не са нещо потресаващо, но са доста добри. Изстрелите на оръжията явно са подбирани специално, тъй като звучат "по-филмово" в сравнение с други игри. Друга част от ефектите пък подозрително напомнят такива, познати от "Max Payne", например. Но това далеч не е учудващо, тъй като цялата идея на "The Specialists" е да пресъздаде именно тази позната атмосфера.

Единственото нещо, на което не бих могъл да дам особено висока оценка, са моделите на героите. Техният брой е твърде малък – едва пет. Не мога да кажа и че изглеждат добре. За сметка на това сред тях са Castor Troy (Face/Off), Gorden Freeman (нужно ли е да обяснявам откъде е?), както и култовият 47 (от играта "Hitman"). Те могат да бъдат избирани в Deathmatch, докато останалите два модела са съответно на терористи и контра-терористи, които се използват в отборните режими на игра.

В играта са включени и ботове, които се държат достатъчно адекватно, за да не дразнят. Не са нито прекалено силни, нито прекалено слаби, макар че добрите играчи нямат да имат никакъв проблем срещу тях.



Интересно е решен въпросът с "непознатите" карти, т.е. тези, които не са включени в инсталационния пакет на мода. Ботовете имат режим на обучение, който им дава възможност да следват избирателно маршрутите, по които се движат и реалните играчи, т.е. дава им възможност за кратък период от време да "свикнат" с новата карта и да заиграят на нея както трябва.

Като заговорихме за карти – тук са включени няколко нива, чийто дизайн заслужава похвала. Повечето пресъздават познати сцени от филми. Присъства например лобито на небостъргача, където се разигра може би най-култовата сцена от "The Matrix", както и църквата от "Face/Off". Въобще картите в комбинация с моделите на играчите предоставят реалната възможност да се преиграват различни бойни сцени от най-големите филмови класики. Общият им брой е осем – шест за Deathmatch, и по една за Teamplay и Teamround Deathmatch.

В сравнение с Action Half-Life, The Specialists е значително по-добре направен, макар че прекалено явно "краде" идеи, движения, модели, и т.н. от него. Препоръчвам на всички любители на стабилния екшън да пробват този мод. А кой знае, може би някой ден ще започне да се играе масово и из компютърните клубове? Не, май се размечтах твърде много.

P.S. Точно на Коледа излезе новата версия (1.5) на мода, но за съжаление нямаше време за подробни тестове. В нея са направени промени по някои от оръжията, системата за купуване, разширени са възможностите на ботовете, и др.

▼ Particle-ефектите в действие.





► Изненадата преди всичко.

PCC FORUMS

www.pcclub-bg.com

Наскоро бяхме публикували и отговорили на едно писмо от читател. В него той не само ме похвали, но и ни предложи да направим малко публична реклама на форума и... ето ни и нас! Като по поръчка се задълбах в потайностите на нашите форуми, за да опиша накратко по-интересните теми, постове, новини и т.н. и т.н.

Орлин Ялнъзов
orlinator@mail.bg

Може би най-интересната тема този месец беше The 3 word's story, започната от Георги Яцев. В нея потребителите трябваше да съставят кратка историйка, като всеки пост можеше да бъде от максимум 3 думи. Резултатът беше доста интересен и темата заслужено печели наградата "Тема на Месеца".

Доста гореща дискусия по въпроса за миналото и бъдещето на форума се разгоря в темата mIRC. В спора се промъкна и темата за необходимостта от книгите, но диалогът прекалено много се отклони от истинската си тема, но това няма значение – важни са мненията и... диалог да има.

В темата за нашия нов брой също имаше интересни мнения – от прекрасен, до "можеше и по-добре". Благодарим на всички, които се включиха, тъй като така помагате на любимото си списание. И ние като всички имаме недостатъци, но с ваша помощ ще ги преодолеем. Друга много интересна (поне за мен) тема беше озаглавена "Орлин Ялнъзов" и както можете да се досетите, в нея се дискутираше моята скромна личност. Ако си направите труда да я посетите, ще установите, че някой все си прави труда да чете моите статии и други интересни факти!

Във форума, посветен на хардуер и софтуер, ще намерите информация за това как да включите телевизора си към компютъра. За някои от вас ще бъде интересно и какви са отзивите от Бисквитка браузър, който ви представихме в миналия брой. Също така можете да дадете мнението си и препоръки за прекрасната BGmIRC, която ви представяме в този брой.

Форумът за игри както обикновено е пълен с теми за най-новите хитове. Ще намерите и информация за някои модове, като например прочутия BPL пач, който добавя всички български отбори в играта.

Това беше краткият обзор на всичко по-интересно от нашите форуми в последния месец. Посетете ни на www.pcclub-bg.com!

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://www.pcclub-bg.com/scripts/ib3/ikonboard.cgi?s=3e1750a46727ffff&&CODE=00

PC CLUB ФОРУМИ

PC Club Форуми
profile | pm | register | search | members | faq | forum home

» Изключване (Администраторски контролен панел) « » Today's Active Topics «

» Hello, TheOnly1 PC Club Форуми

[Робин Худ и Джеймс Бонд в PC Club ??]

Форум	Topics	Posts	Last Post	Moderators
Списание PC Club				
Общ дискусионен форум Тук на практика можете да обсъждате всичко, което се изключва от другите съществуващи подфоруми като например музика, коли и т.н. Потребител(и), активни в този форум : 1	280	7517	Lord of the Rings:the ... (Slayer) Януари 04 2003,21:15	no one
Мнения и критики за PC Club и сайта В този раздел очакваме вашите мнения, критики и предложения както за списанието така и за web-страницата на PC Club. Потребител(и), активни в този форум : 0	102	1938	Как да си туря надпис... (CandyMan) Януари 04 2003,21:35	no one
Хардуер и софтуер Както самата тема подсказва тук е мястото на темите свързани с компютри... Потребител(и), активни в този форум : 3	225	2565	Проблем (Titan) Януари 04 2003,23:04	no one
Игри / Прегледи Тук може да обсъждате както любимите си игри така и ревюта на игри публикувани в PC Club. Потребител(и), активни в този форум : 1	386	4992	Malko za Half-Life (Faputec) Януари 04 2003,23:04	no one
Купувам / Заменям / Продавам Форум, в който можете да публикувате своите малки обяви... Потребител(и), активни в този форум : 0	36	260	Mp3's for sale (Neo) Януари 03 2003,23:39	no one
Новини Четете и коментирайте новините в web-страницата ни! Потребител(и), активни в този форум : 0	447	778	Официални ATi драйвери... (TheOnly1) Януари 04 2003,15:55	no one
Новини от феновете Това е мястото, където нашите новинари слагат новините си. Да не се бърка с форум "Новини", където само админите имат право да постват. След като някой новинар постне новина тук и тя се хареса на админите, тя се мести във форум "Новини" и съответно се показва на сайта на PC Club. Потребител(и), активни в този форум : 0	33	10	Age of Mythology е на пазара (boyan) Ноември 04 2002,13:25	no one

AbandonWare

Добрите стари времена



Едно време... ех, едно време... когато бяхме млади, когато компютрите бяха по-млади, за да сме по-точни, игрите бяха от друга класа. Каквото и да ви говорят съвременните гиганти на развлекателната индустрия, никога няма да има вече време като златния век на компютърните игри – тяхното зараждане.

Орлин Ялнъзов
orlinator@mail.bg

Едва ли са много читателите, които са на същото мнение. Съвременните геймъри вече не играят куестове, оценяват игрите по това колко полигона имат моделите в тях. Не че това е лошо, но това е точният момент за тях да обърнат на следващата страница и да не се занимават с моите бръщолевения. За останалите обаче, думички като Loom, King's Quest, Betrayal at Krondor, Monkey Island, Simon the Sorcerer имат полусакрално значение. Ако можете да кажете за какво става дума в тези игри, без да се замислите, то или вече знаете що е то Abandonware, или ви предстои да научите до края на статията.

Abandonware сайтовете на пръв поглед представляват интернет страници, пълни с игри за теглене. Ще откриете разликата едва след като се загледате в имената им, които ще ви напомнят славните отминали времена. Това са сайтове, правени от стари, опитни кучета като вас, които са си играли да събират и систематизират огромни колекции от стари игри и след това да ви ги предоставят безплатно. В големите old games-портали можете да си намерите почти всичко, което сте си мечтали да играете, когато представата ви за мощна машина се е изчерпвала с три цифри – 486.

Може би най-богатата в световен мащаб колекция със стари игри е сайтът www.the-underdogs.org. Тук можете да си откриете не само популярни куестове, но и спортни игри от далечното минало (така например представената ви доста отдавна в рубриката Hall of Fame – Speedball), разнообразни екшъни, стратегии, дори и симулации. Всички те са подредени по категории и подкатегории, и под-подкатегории така, че нито за миг да не се загубите в наистина огромния архив. Има и търсачка, а за почти всяка игра – и детайлно ревю със снимка на оригиналната обложка, screenshots. Като единствени недостатъци мога да посоча мудничкото зареждане, както и многото банери, чието присъствие обаче е единствената причина тази колекция да продължава да съществува безплатно. Можете да си откриете дори упътвания, soundtracks и т.н. към игри от добрите стари времена, а ако се считате на капацитет – да проверите познанията си по стари игри в рубриката quiz.

Естествено и България има своя член в гордия списък на добрите abandonware сайтове. Това е изключително удобният www.oldgames.bgbest.net, който ви представихме преди няколко броя и който непрестанно се ъпдейтва. Искам да отбележа, че тук броят на игрите е наистина огромен, но няма да намерите нито screenshots, нито ревюта за повечето от игрите.

Damsel in Distress

или синдрома на пищящата за помощ принцеса в розова бална рокличка

"О, Марио, Мари-и-о, помогни ми, помо-о-о-щ, аз съм глупава и беззащитна и не мога да се оправя сама, а освен това съм се наконтила и тази горила вони ужасяващо, и ми се счупи токчето, и..., и..., М-а-р-и-о-о-о!"

Това са нещата, които принцеса Дейзи най-вероятно си е мислела през всичките тези години, но никога не е изрекла.

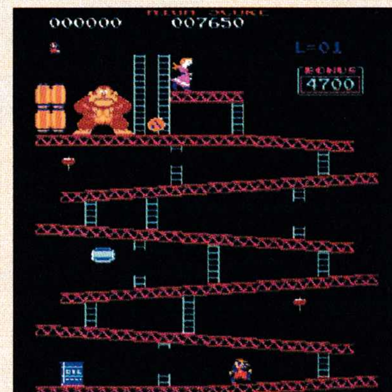
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Идеята ми да напиша тази статия бе продиктувана от една внезапно породила се у мен носталгия към времената, в които мъжете бяха мъже, а жените все още се нуждаеха от спасяване. Запитвали ли сте се как изглеждаше виртуалната "героиня" преди еманципацията? Много от вас не помнят времената, в които игрите масово ни предлагаха един някак си много забавен и безбожно стереотипен (дразнещ за феминистките) образ на момите в беда. Днес спасяваме пред мониторите си света, Америка и индустрията на StarWars-продуктите, но защо производителите забравиха за онези хубави години, в които единственото, което си струваше да се спасява, бе... една жена. И то каква жена – наистина хубавка, но досадна, безвкусно и неподходящо облечена, разглезена като принцеса, врещяща като пеленак, въобще същинско женище... но пък твоето женище.

На английски има един чудесен термин – damsel in distress, който описва стереотипа на безпомощната девойка в беда – от онзи тип, които викат неистово "Help", "Help", само за да могат накрая на играта да ви дарят с една целувка и летящи наоколо сърчица. Безспорно най-ранната виртуална жена, която поставя стандарта за поколения напред, е пищящата блондинка Полин, която бива отвлечена от похотливата горила "Дънки Конг" в едноименната игра на Шигеру Миамото през 1981 година. Първоначално романсът между главния герой (който е проектиран като обикновен бачкатор) и Полин (която прилича на турбофолк звезда), няма героичните пропорции на по-късните интерпретации. Едва с течение на времето ситното "работниче" е наречено Марио, а Полин – обратно – губи името си, за да се превърне в Принцесата – еманация на всички жени, които искат да бъдат спасявани от възниски водопроводчици. Принцесата, известна още като Дейзи, "прасковка" или "гъбка" дарява света на видеоигрите с един незабравим имидж, който впоследствие ще се бъде възприет масово: миловидно русо създание, винаги облечено с розова бална рокличка и малки бели обущенца с токчета, чийто репертоар от фрази обикновено се изчерпва с..."Помощ!"

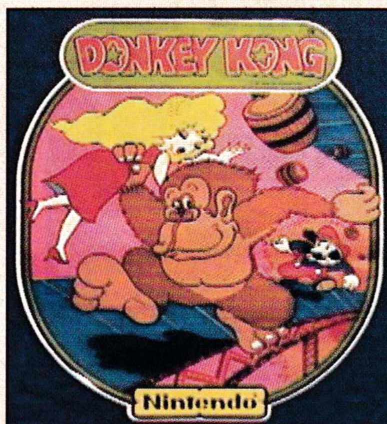
За да онагледя мутацията от обикновеното момиче към пищящата за помощ принцеса, ще дам пример с аркадната класика Ghost'n'Goblins. В нея главният герой, рицарчето, е хванат неподготвен (буквално по боксерки) в задушевна сцена (в гробище) с една скромна рустикална девойка с тиара на главата, която бива отвлечена от завистлив демон. Във втората част на играта обаче обикновеното момиче се е превърнало в същата онази принцеса с главно П, а мелодраматизмът е особено подсилен с представянето на един холивудски, захаросан романс.

Скоро работническата класа и рицарското съсловие са сменени с един нов вид герои, по-модерни и по-привлекателни – каратистите. Принцесата пък за пореден път търпи реверсивна трансформация и отново се превръща в нескопосано копие на Памела Андерсън. Вече писах за Kung Fu Master, където нашият човек е готов да пребtíp дяволския храм само и само за да си върне невзрачното гадже Силвия. "Каратека" пък съм запомнил с може би най-трогателния финал в историята на игрите: след като освободите любимата си от лапите на лорд Акума, девойката (пре)изпълнена с радост се хвърля в обятията ви и когато ви целува, подвива кокетно краче – един незабравим жест, който със своята простичка ефективност надминава най-комплексните сюжетни развръзки.

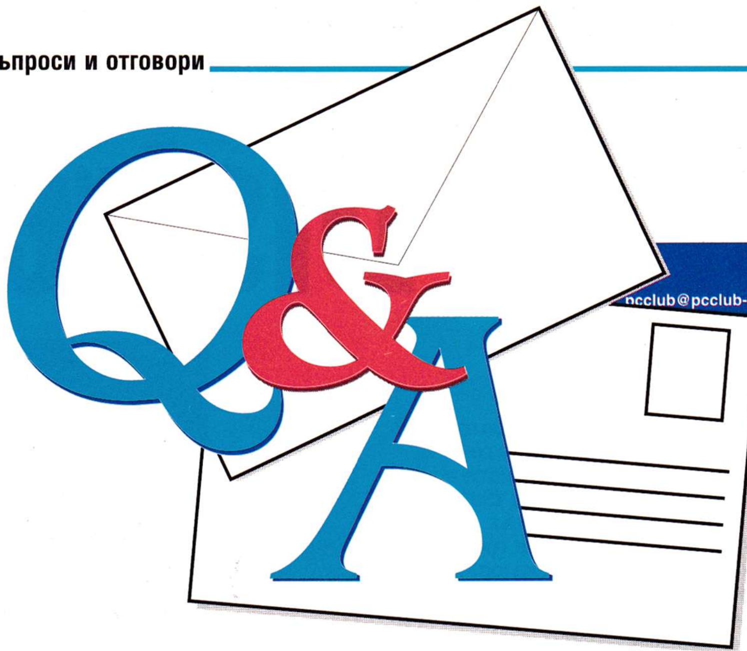


В друга класика – Double Dragon пък се запознаваме с нов тип героиня – мъченицата, която преди да може да каже "Help" бива така да се каже "накарана" да млъкне, а после нарамена от лошите като чувал с картофи. Двамата дебилни братя Били и Джими наистина я освобождават, но злощастното създание е застреляно като куче в продължението, което между другото се оказва не по-малък стимул за каратягите да натупат лошите. Последния и най-куриозен случай на damsel in distress намираме в суровия екшън Vigilante. Историята разказва, че нашият човек, зъл кунг-фу боец, научава, че скинари са отвлекли Мадона и вие трябва са я спасите. Мадона?! Коя Мадона? Дали поп-иконата Чиконе или библейската Мадона, което звучи още по-нелепо? Играта обаче е толкова дяволски трудна, че набързо ще забравите за проблемите на облечената като пастирка Мадона.

С годините обаче беззащитната принцеса постепенно изчезва. Войната между половете се пренася от живота върху мониторите. Новите, еманципирани героини вече нямат нужда да бъдат спасявани от никого (единствено може би от самите себе си), овладяват бойни изкуства и боравят умело с оръжия. От жертви, виртуалните мацки се превърнаха в екшън-героини – Лара, Кейт Арчър, Керигън и Елексис са само няколко примера за новата генерация женски персонажи.







Любопитният щастливец

From: didovlado@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Аз съм този, дето спечели наградата от анкетата ви в бр.25, и добре че беше StarCraft. Играя Brood War всеки ден и не мислех, че аз ще съм късметлията.

А сега нещо и за чийтовете. След като разпространихте web сайта, на който могат да се намерят почти всички чийтове, сложихте на някои по-предни дискове програми за чийтове, не можах да разбера защо отново ги върнахте в списанието, особено след като толкова много хора са против тях.

Кога точно ще излиза StarCraft 2 и ще излиза ли StarCraft: Ghost за PC. WarCraft III ще бъде ли включена в Световните Кибер Игри? И накрая защо на брой 26 отстрани пише брой 25?

Чао и мно-о-о-о-го благодаря за StarCraft-а!!!

{STAR CRAFT}Scorpion
& {STAR CRAFT}SUB ZERO

Reply:
Програмата на следващите Световни Кибер Игри още не е обявена, но аз съм готов да се обзаложа, че WarCraft III ще бъде една от дисциплините. Blizzard и до момента мълчат по въпроса за StarCraft 2, а StarCraft: Ghost ще можеш да играеш само ако си собственик на Xbox или PlayStation 2. Това е положението и то едва ли ще се промени.

Колкото до чийтовете - това като че ли една неизчерпаема тема и по нея колкото хора, толкова и мнения. В списанието чийтове ще има от време на време, а също така и на диска. Иначе на www.dlh.net чийтове дал Господ.

Честита печалба и със здраве да си играеш на StarCraft :)

Реформи, реформи и пак реформи...

From: petio777@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC клубичари, от доста дълго ви следя и купувам вашите броеве, та имам няколко предложения и желания.

1. Слагайте повече пълни игри на диска. Нямам предвид по 12 MB.
2. Ще е хубаво да слагате МОД-овете, за които пишете.
3. Пуснете някой Fusion Pack. Много геймъри (и аз) искат екстри за CS.
4. Ще пуснете ли новия "Little Fighter 2" (в. 2.0) на диска?
5. Направете рубрика за геймърски вицове, геймърите искат да се посмеят.

Това е от мен. Надявам се да съм ви бил полезен.

***Reply:** Че си ни бил полезен и продължаваш да бъдеш, можем само да потвърдим :) От този брой списанието е с 2 диска и вече на тях ще има запазено място не само за MOD-овете, които са описани в броя, но и други интересни такива. Примери на настоящите дискове има достатъчно: Escape From Darkness за Half-Life добавя цяла нова солова кампания, а Desert Combat е един от най-добрите MOD-ове за Battlefield 1942. Естествено на диска има и The Specialists, който е представен подробно в списанието. Little Fighter 2 ще го има пак следващия месец. За финал и две думи за вицовете: пращайте ни такива и с удоволствие ще ги публикуваме! Очакваме писмата ви.*

Светът на диска

From: mm_ivanov@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club,
Пиша ви това писмо, за да кажа, че сте страхотни и да питам няколко въпроса. Първо, защо не казвате нищо за игрите, които сте

greetings.dir.bg | Вашата картичка

8-ми Март
Halloween
Абитуриентски
Баба Марта
Великден
Гергьовден
Имен ден
Коледа
Наздраве
Нова Година
Обичам те
Първа Пролет
Рожден ден
Цветница
Собствена картичка

Сайтове
Кино
Музика
Спорт
Туризъм
Clubs.dir.bg
Chat.dir.bg
Футбол
Fun.dir.bg
Games.dir.bg
Всички директории

Услуги
Domain Name
Хостинг

ДО: PC CLUB
Да ви е честита
Новата Година!!!
Пожелавам ви много успехи и най-вече здраве през новата 2003 година.Нека все така задоволявате нас българските геймари!!!
Merry Christmas and Happy new year!
FloPek
ОТ: FloPek

ни дали в диска? Така можем да разберем какви са те и ако ни харесат, да си ги инсталираме. Мислите ли да направите някой ден страница, пълна със сайтове (от където можем да си изтеглим игра) и да продължавате да го правите? Ако слагате по два диска, ще имате повече фенове, а ако има предложение "Само дисковете..." както "Само списанието..." ще имате още повече фенове.

Reply: *Поласкани сме от комплиментите. Сега по въпросите. Дисковете, както виждаш, са вече два. Ако трябва подробно да описваме съдържанието им, ще трябва да отделим поне 10 стр. в броя само за дискове, а това не е приемливо за нас. А не е ли по-добре сами да откриете какво точно правят програмите от дисковете и дали игрите са хубави? На този етап нямаме намерение да предлагаме само дискове без списание, а в интерес на истината сериозно обмисляме да спрем списанието без дискове.*

Талони за игра

From: lgi2001@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Една от причините, поради които купувам списанието, са талоните за безплатни часове в клубовете из София. Много са на далавера - списанието 4 лв. а вътре маса талони за безплатна игра. Хубаво, ама като ги изрежа, списанието става на парцал. Мисля, че няма да е много трудно, ако направите всеки талон да е като този от последния ви брой за Южен Кръст. Така списанието ще изглежда по-добре, нали?

Reply: *Съгласни. Само че това са реклами и самите рекламодатели решават дали талоните да са отделно или да се изрязват. Самостоятелните талони са по-скъпи. А иначе далаверата за читателите си е безспорен факт. От някои броеве има по над 10 безплатни часа из най-добрите клубове в София.*

Мнение

From: dart_pz@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, аз съм един ваш голям почитател. Вашето списание наистина е THE BEST. Искам да ви питам няколко неща:

1.Защо в България нямаше толкова много шум около BlairWitch игрите. Аз не съм в bg, но следя какво става в списанието. Да ви кажа, че играта наистина си заслужава. Та то повечето хора дори не знаят за нея.

2. Наистина много почитатели на Star Craft, Diablo2 се мислят за много добри. При такива те защо не си купят оригинала, той ти дава наистина реалната представа за играта - примерно Battle.net е многократно пъти по-интересен от Single Player (имам самите игри).

3. Един приятел ми дава броя на PC CLUB, който единствено не бях чел (брой 21). Та, гледам аз там и какво виждам: станало някаква касапница. Ами то ако зависеше от игрите, досега да съм убил целия град. Наистина сте прави с това, че хората просто гледат някъде да си го изкарат за това, което е сторено на техните деца.

4.Тука ви давам най-използваните карти за Star Craft в Battle.net и разбира се, три от мене :).

Reply: *Коментара ще си го спестим, защото сме съгласни с повечето неща. Картите можете да намерите на диск 2 към броя.*

Проблеми и пожелания

From: ndy_dick@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

ПОЖЕЛАНИЯ!!!

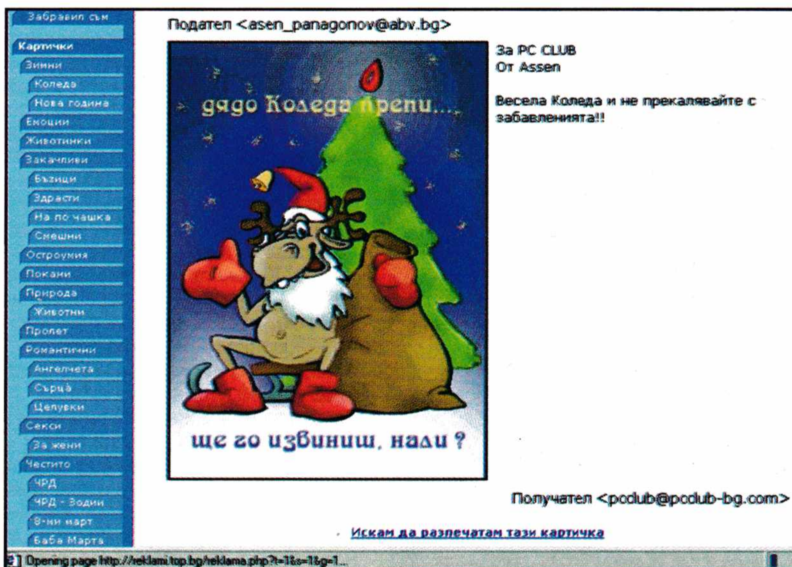
Здравейте, пичове от PC Club. Няма да увъртам много. Първо искам да отправя най-топли пожелания към сладкото дете на Елица. Да ти е живо и здраво. Дано не го сполитат болести, да стане голям и истински мъж. След тази кратка пауза искам да се обърна към цялата компания (абе, не ме бива много в пожеланията, както не ме бива и по български език), дано вече не се случват повече аномалии (тъп израз) с диска на списанието, с броя на страниците, с несъответствията между списание и диск и т.н.

ПО СЪЩЕСТВО!!!

Значи, отскоро имам компютър и съм горе-долу доволен. Защо горе-долу ли? Ами по простата причина, че имам ядове с игрите. Аз съм на WindowsXP Professional, процесорът ми е AMD Athlon1600+ (май така се пишеше), видеокарта Nvidia Ge-Force MX 440 64MB, TV Out (това пък за какво го написах), 128 SD RAM, дънна платка GIGABITE (за модела точно не се сещам). Добре звучи, нали? Но игри като: AvP2, Medal of Honor AA, Quake3, UnrealTournament 2 (между другото демото на UT2003 от диска върви отлично), Age of Empires 2 и много други ми спират по време на игра. Представете си гнусната гадинка - пришълецът, как тихичко се промъква през тъмните тунели на канализацията в очакване да излезе и да откъсне нежната главица на някой нищо неподозиращ човечец. И ето го изходът, четири бързи скока и вече си близо до първата си жертва. Нагласяш се... и-и-и-и мониторът ти изключва... Брат ми каза, че проблемът може да е в слабата за този процесор работна памет, а аз си мисля, че е заради драйвърите. Кой от нас е прав или проблемът има друго разрешение? Забравих да спомена за едни наистина големи аномалии. При GTA3 нямам букви: менюта, субтитри по време на игра липсват. Да не говорим за дърветата или сенките - всичко е обезобразено. При един приятел със същия Windows играта тръгва безупречно. Ами за една стара, която съм сигурен, че всички знаем - Blood 2, липсва цялото меню и по време на игра ми се показват мерникът и всички ресурси, когато им скимне. Или емулаторът Gens за Sega ми върви толкова бързо, че не мога да видя какво става - една крачка напред и идват няколко човечета, които ме смилат за 2 секунди. Ми то май стана доста! Надявам се да приемете проблема ми на сериозно.

Покорно ваш: ANDY D_!_CK

Reply: *Проблемът най-вероятно е в драйверите. Качи си най-новите такива от настоящия диск заедно с последния DirectX и проблемите сигурно ще са част от миналото.*



Bond... Games Bond

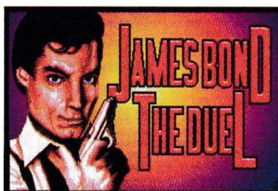
Цели 40 години Джеймс Бонд е неизменна част от киното, така че е съвсем разбираемо и неговото постоянно присъствие в света на игрите още от зората на виртуалните забавления.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

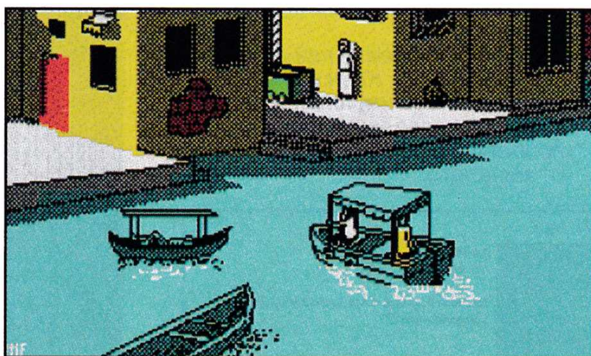
Хронологията на 007-игрите е почти толкова мистериозна, колкото и личността на английския супер-шпионин, тъй като наред с официалните игри, преди повече от 25 години (в геймърския мезозой) излизат и множество полулегални заглавия, експлоатиращи благодатната концепция. Така например може би ще ви е интересно да научите, че братята руснаци най-нагло правят в средата на '80-те игра по филма Octopussy с Роджур Мур дори без да притежават нужния лиценз. Общата бройка на заглавията, посветени на Джеймс Бонд, е толкова голяма, че засенчва дори постиженията на StarWars-индустрията. Шпионинът с лиценз да убива е герой на стотици настолни и ролеви игри, а видео-игрите, които са му посветени, не биха могли да бъдат изброени само на две страници.

Смятам да започна нашето пътешествие в света на 007 с текстовите приключения, които макар и да не са сред най-ранните образци за Джеймс Бонд-игри, по днешните стандарти определено изглеждат най-архаични. Притежателите на персонални компютри винаги са били ощетени откъм Бонд-игри и всичко, до което успяват да се докоснат през '80-те, са два куеста на Mindscape – A View to a Kill (1985 година) и Gold Finger ('86), които следват много тясно сюжета на филмите и изискват доброто им познаване. Характерно за текстовите приключения бе пълното отсъствие на графика, така че трябваше да се ориентирате в обстановката по описанията и след това да въведете какво искате да правите (пр. отиди на изток, вземи предмет X), и след това резултатите от вашите опити се появяваха на екрана... отново в писмен вид, разбира се. Все пак е редно да споменем, че от време на време за засилване на драматизма имаше "екшън" епизоди, в които трябваше бързо да натракате решението на загадката. Това вероятно е трябвало да предизвика неистово вълнение у тогавашните PC-играчи, но от днешна гледна точка черен екран с твърде много текст в жълт шрифт и пълно отсъствие на графика и звук би накарало всяко геймърче да избяга като дявол от тамян. И за да приключим с краткотрайното и твърде незавидно присъствие на агент 007 на мониторите на персоналните компютри, ще спомена и още две игри (License to Kill и The Stealth Affair), които излизат съответно през 1989 и 1990 година и си остават единствените Джеймс Бонд игри за PC до появата на Nightfire преди месец и половина. License to Kill е дело на Domark, за които ще стане дума след малко, и се базира на едноименния филм с Тимъти Далтън като Бонд (може би най-екшънската серия). В този нелош жанров миш-маш, който поддържаше само пискливи PC speaker-звуци, имаше летене с хеликоптер, наземен екшън, подводни сцени и дори преследване с коли на финала. The Stealth Affair пък е много апокрифно 007-приключение, дело на Interplay, в което британският супер-агент е изпратен на свръхсекретна мисия, за да намери откраднат прототип на стелт-бомбардировач. Сред заподозрените му фигурират латино-американски диктатор, руското КГБ и мафията. Управлявате Джеймс от трето лице и използвате специално меню, за да изберете действията му: изследване, взимане, инвентар и пр. Игрицата беше сносна за времена, в които 286 бе луксозна конфигурация.







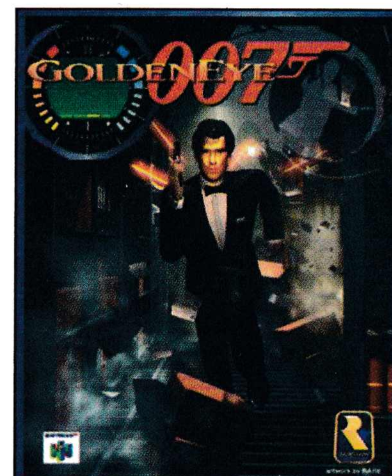




Но нека се върнем още по-назад във времето, през '83 година, когато пазарът за видео-игри е доминиран от най-ранните конзоли като Atari 2600/5200 и Coleco Vision. Компанийка, наречена Parker Brothers, издава няколко заглавия с култовия шпионин. Тяхната първа игра – James Bond 007 – е пуцалка тип Defender, която се базира на няколко от по-старите Бонд-филми. Управлявате специалната "кола" на 007, която плува под водата, лети във въздуха и дори в космоса. Година по-късно излиза и Diamonds Are Forever за Commodore 64, която експлоатира абсолютно същия принцип – поемате контрола на автомобил/космически кораб, реещ се безцелно из луната, и събирате диаманти.

Периода Domark

В следващите десетина години (поне до 1993 година) 007 лицензът попада в скверните ръчички на фирмата Domark, които безпощадно го изнасилват, за да произведат редица доста нескопосани заглавия с любимия ни герой. Ако излезеше нов филм, те и само те имаха пра-





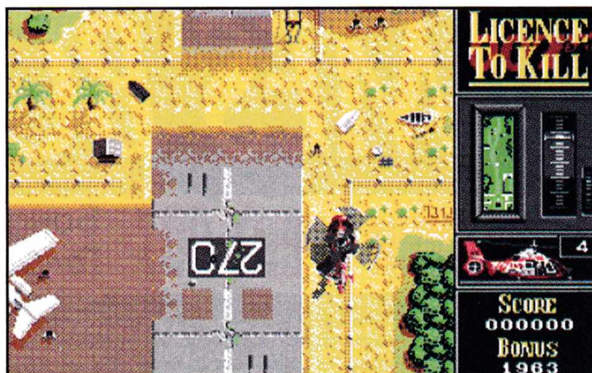
вото да пуснат игра по него. Проблемът обаче бе, че Албърт Броколи и компания спират да произвеждат Бонд-филми между периода 1989 (Лиценз да убиваш) и 1995 (Златното око), поради което Domark са принудени да рециклират класики от периода Роджър Мур, тъй като Тимоти Далтън така и така участва само два пъти (и слава Богу) като агент 007. Почти всичките игри са за антични конзоли от рода на Amstrad CPC, Spectrum и Commodore 64. Повечето представляват доста неуместни жанрови смесици, които вместо да се концентрират върху единен стил, се опитват бездарно да бръкнат в чуждите паници и резултатът почти винаги е плачевен. Live and Let Die и The Spy Who Loved Me са по мотиви от последните филми с Роджър Мур, макар че "мотиви" може би е твърде пресилено при положение, че "The Spy who loved me" няма нищо общо със своя първообраз. Цялото гротескно действие на въпросната игра се развива в безумно трудна за управление кола, която събира жълтички и избягва локвички. "The Spy..." става известна като второто най-голямо падение (казано в стил LucasArts) на Domark и е една от най-лошите Бонд-игри въобще. Ситуацията става трагична с излизането на A View To A Kill, която е жалко извинение за игра с кошмарна графика, пълна липса на музика и един-единствен звуков ефект. Ако трябва да теглим чертата и да сложим долна граница на качеството, то A View To A Kill просто е недостижима. В периода 1985-87 година следва една малка и неангажираща екшън бозица – The Living Daylights, след което за радост на трезвомислещия геймър, Domark ни щадят от творенията си поне до 1993. Тогава изтича лицензът им и те бързат да пуснат последна игра – The Duel, която в интерес на истината е най-сполучливата в безславната им кариера. James Bond: The Duel не се базира на конкретен Бонд филм (макар че на заглавния екран виждаме мутрата на Далтън) и излиза само за 16-битовата конзола Sega Genesis. Игрицата беше много приятно 2D платформено екшънче, в което 007 се опитва да възпре луд професор, който се стреми към световно господство (откъде ли ми е познато). Интересното бе, че с помощта на машина за клониране на самотен Карибски остров, злият гений съживява смъртните врагове на Джеймс от поредицата като Jaws (Хапача) и Oddjob (садистичният китаец с режещата шапка). Освен това из пъстрите нивца щъкаха и пищящи мацки, които май казваха "О, Джеймс, Джеймсссс", когато ги освобождавахте.

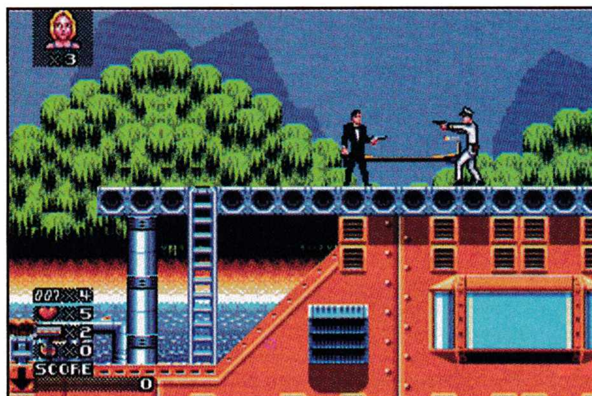
Новата вълна

След като Пиърс Броснън отново възражда поредицата Джеймс Бонд през 1997, настъпва и най-успешният период в историята на 007 игрите с GoldenEye на Rare. Днес, тази игра е смятана за "свещена крава" на конзолния гейминг, връх в тамошните стандарти за екшън от първо лице, ултимативната класика не само за рамките на Bond-игрите. Истината е, че само и единствено заради GoldenEye много народ си купи 64-битовата конзола на Nintendo. Играта следва събитията от филма в 20-ина мисии и съчетава стандартен 3D-екшън със stealth-елементи. Освен всичко друго, това заглавие имаше прекрасна (за Nintendo 64) графика, характерната Бонд-атмосфера и много забавен детмач за четирима играчи. GoldenEye е един от най-впечатляващите конзолни екшъни от първо лице и безспорно най-добрата 007-игра въобще.

Малко след GoldenEye, Nintendo пускат Джеймс Бонд-игра и за портативната си конзола Gameboy. Найстранното при James Bond 007 е, че не е платформен екшън, какъвто би подхождал най-много на немощния Gameboy, а джобно-RPG а ла Zelda, в което супер-агентът трябва да намира предмети, да решава загадки и да помага на хора, за да продължи мисията си.

След залеза на Nintendo, щафетата е поета през 1999 от Sony PlayStation и новите притежатели на скъпоценния лиценз – Electronic Arts. Първото творение на този съюз – Tommorow Never Dies, странно защо не излиза синхронно с едноименния филм, а точно по времето на следващия (The World Is Not Enough). TND има малко общо с филмовия първообраз (има ски-ниво и преследване с коли) и е издържана повече в стила на старите жанрови буламачи на Domark, отколкото класата на шедьовъра GoldenEye. Малко след нея следва и The World Is Not Enough, която отново е безсрамно





кратка, няма мултиплейър и не е особено по-добра от Tommorow Never Dies. TWINE безуспешно се опитва да копира GoldenEye, но просто немощната конзола на Sony няма "конските сили" да пресъздаде ефектно света на агент 007. Интересното е, че същото това заглавие се появява за N64 и там играта просто изглежда феноменално (красива графика, бърз и забавен геймплей, много екстри) и логично печели сърцата на всички Бонд-фенове след GoldenEye.

Една по-различна Бонд-игра за PlayStation е 007 Racing, която, найобщо казано, е обновен вариант на аркадната класика Spy Hunter и ви поставя зад волана на различни возила, съоръжени от Q с най-модерните оръжия и джаджи.

Последните игри с Джеймс Бонд – Agent under Fire и Nightfire (която ви представихме в миналия брой) дават надежди, че 007 заглавията вече не излизат с единствената цел да издоят феновете покрай филмовата поредица.





JAMES BOND FOREVER

40 години агент 007

Бонд: Нима очаквате да говоря?
Голдфингър: Не, г-н Бонд, очаквам да умрете!

"Бонд, Джеймс Бонд" – това е може би най-запомнящата се реплика в историята на киното. Смята се, че повече от 50% от цялото население на Земята е гледало минимум един филм с Джеймс Бонд. Този персонаж е достигнал до милиони хора и изглежда още не е загубил нищо от чара си вече 40 години. Правителства са идвали и са си отивали, световни лидери са изгрявали и залязвали, но агент 007 остава. Общо петима актьори се превъплъщават в ролята на Бонд, но образът му въпреки различните интерпретации остава в съзнанието ни един и същ; вездесъщ, неудържим, вечната класика, човекът, който не излиза от мода и не се поддава на забравата на времето. Джеймс вече отдавна трябваше да е в пенсия, но той винаги ще си остане някъде между 30-те и 40-те, винаги в тайна служба на Нейно Величество. Вечният герой винаги ще спасява света от поредния мегаломан, а в паузите ще изпие по една ледена водка мартини (shaken, not stirred), ще изпуши няколко качествени пури и разбира се, ще преспи с най-красивата жена.

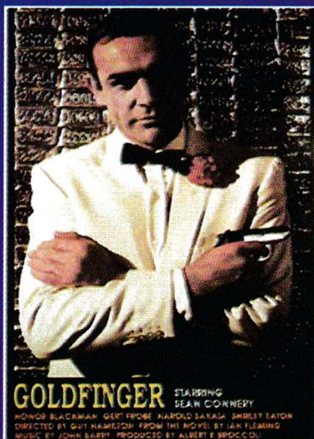
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

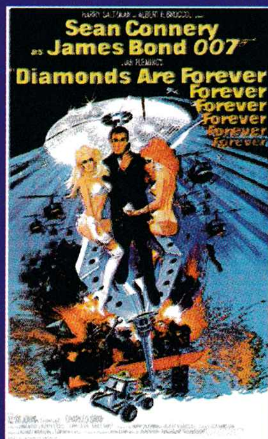
Къде все пак се крие тайната на Джеймс Бонд, какво го прави толкова привлекателен за милиони зрители? За начало, едва ли има мъж, който да не си е мечтал да бъде Бонд, а пък повечето жени така и така не биха имали нищо против моментално да скокнат в кревата с него. 007 чисто и просто притежава характеристики, които мнозинството от мъжете нямат: аристократичен чар, находчиви реплики, елегантност и най-вече неподражаем стил. Освен това Бонд винаги е заобиколен от хубави жени, как да не му завидиш. Да не забравяме и джаджите на Q, всички онези симпатични часовници с вграден лазер, експлозив в най-обикновен химикал или пък невидим Астън Мартин – мъжете, както знаем, цял живот си остават деца и обичат играчките. Е, 007 си играе с най-добрите.

Джеймс Бонд е създаден през 50-те години на миналия век от Йън Флеминг, самият той шпионин за британското правителство, чийто живот в никакъв случай не е по-скучен от историите за агент 007. Още с първия си филм ("д-р Но"), Джеймс Бонд си спечелва милиони фенове. С всяка нова част те се увеличават все повече и повече, като всички искат само едно: повече Бонд. Така се ражда легендата.

Кой е истинският Бонд?

Ако някой ми зададе този въпрос, ще кажа без да се замисля и за секунда: Шон Конъри. Гледал съм всички Бонд-филми и единствено шотландецът Конъри успява да придаде на персонажа си не само елегантен и дискретен хумор, джентълменски чар, изискани обноски, неподражаем стил и финес, но също така заплашителна безкомпромисност и осезаемо физическо присъствие, което никой от следващите актьори не притежава. Както се изрази един немски журналист: "ако някога бъде написана историята на мачото, тя трябва да започне с Шон Конъри". През годините Джеймс Бонд сменя лицето си няколко пъти и с всяко следващо превъплъщение сценаристите се отдалечават все повече и повече от създадения от Йън Флеминг персонаж. Така например вторият и най-безславен Бонд актьор – неизвестният австралийски манекен Джордж Лейзънби (играе единствено в "On Her Majesty's Secret Service"), с интерпретацията си на 007 отдалечава персонажа от всичко, което е характерно за супершпионина. В този филм (който въпреки слабият Бонд не е лош), Джеймс се облича в шотландски полички, иска да се жени, да си търси друга професия и от време на време ръси потресаващо сантиментални глупости. Този сладникав и мазен Бонд се хареса единствено на част от женската аудитория (филмът бе рекламиран в Англия като "женският Бонд") и разочарованата публика копнееше за зарьщане към класическите Бонд-ценности (много секс, джаджите на Q и по-малко скрупули). Макар че след тази издънка Конъри се завръща за още един 007-филм ("Диамантите са вечни"), през 1973 поради напредналата си възраст е сменен от Роджър Мур. С Мур се ражда коренно различен образ на Джеймс Бонд. От суров и безскрупулен агент, Бонд се превръща в забавен екшън-герой, в комедиант, който често е поставян в наистина смехотворни ситуации (напр. като астонавт в "Moonraker"). През всичките 13 години, в които Роджър Мур играе Бонд, приключенията на 007 стават все по-иронични, абсурдни и лековати, което, разбира се, не означава лоши. През 1985 с The Living Daylights на сцената се появява нов актьор в ролята на митичния шпионин – Тимъти Далтън. Той обаче не успява да се задържи дълго като Бонд и License to Kill е последната му изява. Далтън е харесван от някои фенове, но за мен той просто не успява да придаде на своя 007 никакви индивидуални характеристики, което превръща филмите с негово участие в стандартни екшъни, а той самият е наричан Рамбо-Бонд. След Тимъти Далтън настъпва шестгодишен хиатус, породен от множество съдебни битки между компаниите. През 1995 година е намерен нов Джеймс Бонд – Пиърс Броснън, който със "Златното око" отново прави поредицата супер-популярна. Броснън, макар и да не е от калибъра на Конъри, връща много от добрите черти на 007 (елегантността, финеса, лафчетата) и така днес, след четири филма, вече се утвърди в ролята си на шпионина на Нейно Величество.

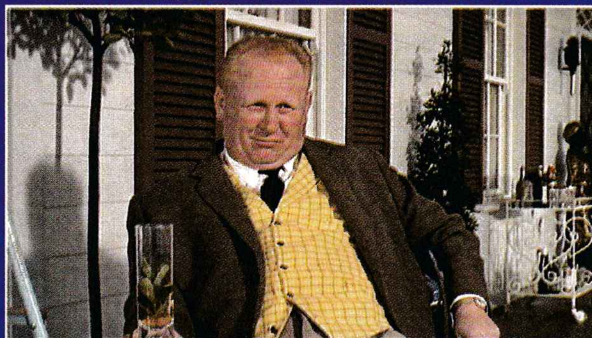












НЯКОЛКО СВРЪХСЕКРЕТНИ ТАЙНИ ОКОЛО ДЖЕЙМС БОНД

1. Йън Флеминг заема името Джеймс Бонд от американски изследовател на птици, който преподавал в университета във Филаделфия. Разбира се, има и друга теория, според която идеята на Флеминг как да нарече своя шпионин се ражда от азбучния списък на неговите бивши съученици. Това били Джеймс Айткън и Хари Бонд. По тази логика агент 007 можеше да се казва и Хари Айткън.
2. Thunderball (1965) - четвъртото приключение на агент 007 засега е единственият филм, който е успял да отмъкне поне един Оскар: за визуални ефекти, разбира се.
3. Кристофър Лий, който играе супер-злодея Скараманга в "The Man with the Golden Gun" е далечен братовчед на Бонд-автора Йън Флеминг и по роднинска линия е щял да играе още в най-първия филм ролята на д-р Но.
4. 1979 година - след снимките на "The Spy who loved me" е запланувано следващият филм от поредицата да бъде "For your eyes only". Успехът на StarWars обаче кара продуцентите да променят решението си и да пуснат първо Moonraker, космическият Бонд.
5. През 1983 година излиза Octopussy. Мод Адамс (мацката с прякор Octopussy) е единствената Бонд-гърла, която се появява повече от веднъж в поредицата. Тя не само че участваше в "Човекът със златния пистолет" (в друга роля), но имаше и поява в "A View to a Kill".
6. Заглавието на филма "Само един свят не стига" (The World is not enough) вероятно произлиза от семейното мото на Бонд. В една сцена от "On Her Majesty's Secret Service" видяхме семеен герб с мотото "Orbis non sufficit".
7. Холи Бери е първата Бонд-гърла, която има Оскар. Дано не е и последната.

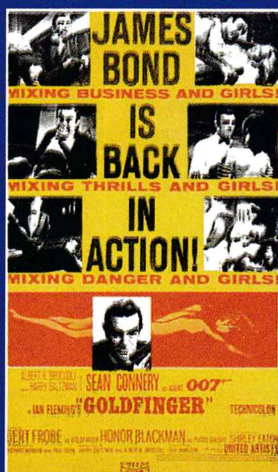
Bond Girls

Още от онзи незабравим момент, в който Урсула Андрес се "материализира" от водата като някакво неземно видение в "Dr. No", жените на Джеймс Бонд стават незаменима част от всяко приключение на супер-агента. Заедно с джаджите и екзотичните локации, мацките са един от онези елементи, с които асоциираме поредицата и които винаги са спомагали за успеха на Бонд. За 40 години Джеймс Бонд жените в света на 007 търпят множество трансформации, докато не стигнат днес до героиня като Джинкс (Холи Бери), която е едновременно секси, находчива, много много опасна и напълно достоен партньор на Джеймс. В началото обаче красавиците бяха просто една най-обикновена добавка към изпълнения с удоволствия свят на 007. Най-ранните жени в поредицата са безумно наивни – Хъни Райдър (Урсула Андрес) и Татяна Романова (Даниела Бианки) направо създават впечатление за глуповатост. Независими жени като Пуси Галор (Хонър Блекман) от "Goldfinger" са рядкост в харема на 007 и скоро те биват заменени със "стереотипните блондинки" като Стейси Сътън (Таня Робъртс) или глуповатата Мери Гуднайт (Брит Екланд). Мери Гуднайт ми напомни за един стар патент на Бонд-филмите: кретенските и закачливи женски имена, често със сексуален подтекст в тях. Любимите ми са Холи Гудхед (ха-ха), Октопуси или пък Ксениа Онатоп.

В унисон с еманципацията на '90-те обаче отново започват да се появяват силни и независими женски персонажи, които по нищо не отстъпват на Джеймс като напр. Наталия Симонова (Изабела Скорупко) и Вай Лин (Мишел Йео). Разбира се, понякога се срещат и мадами, които дори надминават нивото на 007 като напр. Електра Кинг (Софи Марсо) и майор Аня Амасова (Барбара Бах).

Както много други елементи в Бонд филмите, образът на жените непрекъснато се нагаждан спрямо времената, модата, обществените настроения и вкусовете на публиката. Едно обаче е сигурно – един свят никога няма да е достатъчен за сексапилните, опасни и оскъдно облечени момичета от поредицата Джеймс Бонд.





Злодеите

Освен момичетата на Бонд, злодеите с мегаломански амбиции са другата неделима съставка за всеки един 007-филм. По традиция, ако лошият не си го бива, обикновено се скапва цялостното впечатление от филма. Слава Богу, през дългата си история Джеймс Бонд винаги си е имал работа с най-интересните и необикновени криминални виртуози.

Както Шерлок Холмс има вечен враг в лицето на д-р Мориарти, така най-опасният (и най-дълго присъстващ в поредицата) противник на Бонд е Ернст Ставро Блофелд, лидерът на организацията SPECTRE, познат още под кодово си название Номер 1. Блофелд е прототипът на всички архизлодеи с мегаломански амбиции. Интересното е, че в първите филми (дебютната му поява е във From Russia with Love) ние виждаме от него само една ръка, галеща пухкава бяла персийска котка (аксесоар, който по-късно ще стане задължителен за всеки уважаващ себе си супер-престъпник). За първи път злият гений ни показва голата си кратуна и прорязаното от белег лице в "You Only Live Twice" (1967), където ролята му е изиграна брилянтно с нужната доза лудост от Доналд Плезънс. Целта на злодея е да предизвика нова световна война от своята скрита и екстравагантна "бърлога" в един вулкан. Макар че Блофелд се появява и в други серии, най-силното изпълнение си остава това на Плезънс. Впрочем д-р Злобил от Остин Пауърс е пародия точно на Блофелд.

Във втория филм от поредицата "From Russia with Love" агент 007 си има работа с може би най-зловещата и демонична противничка в лицето на КГБ-шефката Роза Клеб (изиграна от Лоте Ленья). Клеб участва в една от най-култовите сцени, когато се опитва да убие Бонд, като го бодне с отровно острие, изскачащо от обувката й.

Може би най-известният злодей в историята на Бонд е английският милионер Голдфингър (изигран незабравимо от немския актьор Герд Фрьобе). Единствената любов на Голдфингър е към златото и във филма той има гениалния план да детонира атомна бомба във Форт Нокс и така да стане най-богатия човек на планетата. Голдфингър безспорно е най-добрият противник на Бонд. Той винаги се държи приятелски с 007 и във всеки един момент показва нужната класа. Незабравим ще си остане и неговият бодигард – безмълвният квадратен азиатец, чието оръжие беше режещата му шапка, която той хвърляше със завидна вещина.

Един от личните ми любимци сред противниците на Бонд е грамадният Jaws (Рихард Киел), известен още като Хапача (защото притежава незабравима захапка). Този герой се появява два пъти – в "The Spy who loved me" и в "Moonraker", където накрая сменя страните и с това печели още повече симпатии.

Интересен злодей пресъздава и г-н Дракула Кристофър Лий, който ще остане в залата на славата като човекът със златния пистолет, супер-професионалистът Франциско Скараманга. Той се възхищава от Бонд и има уникален белег – трето зърно, което му служи като безпогрешна идентификация.

TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES

Той каза, че ще се върне...

■ Warner Brothers ■ www.terminator3.com ■ Режисьор: Jonathan Mostow ■ TRD: 2.7.2003
■ Участват: Arnold Schwarzenegger, Nick Stahl, Kristanna Loken, Claire Danes

JONATHAN MOSTOW



Режисьорът на "Terminator 3" Джонатан Мостоу няма особено богата филмография, но сред малкото заглавия несъмнено се открояват военната драма "U-571" (2000) и трилърът с Кърт Ръсел и Катлийн Куинлан "Breakdown" (1997). Желаещите да се запознаят с други негови филми могат да гледат "Beverly Hills Snatchers" (1989), "Flight of Black Angel" (1991) и "From the Earth to the Moon" (1998). Като продуцент Мостоу може да се похвали с "The Game", в който параноята на Майкъл Дъглас получи овациите и на публиката, и на критиците.

CLAIRE DANES



Клеър Дейнс е родена на 19 април 1979 г. Филмографията ѝ е богата и включва хитове като "Romeo + Juliet", "The Rainmaker", "U Turn", "Les Miserables", "It's All About Love" и "Polish Wedding", но липсва разнообразие на роли, от каквото тя нееднократно е казвала, че се нуждае. Участието на Дейнс в екшъна "Terminator 3" със сигурност ще накара киноманите да я видят в по-различна светлина, а отговорниците по кастинга ще я имат предвид и за роли, различни от типичните за любовните истории.

KRISTANNA LOKEN



The Terminatrix Кристана Локън (често наричана неправилно Кристиана) е родена в Норвегия на 19 декември 1979 г. На петнайсет години е насърчена от майка си да започне работа като фотомодел. Непрестанните пътувания я отвеждат в Ню Йорк, където посещава първите си курсове по актьорско майсторство. Първите ѝ изяви са в епизодични роли на сериалите "Pensacola" и "Aliens in the Family". Въпреки че се снима в кинофилмите "Gangland", "Panic" и "Academy Boyz", най-успешната и запомняща се роля на Локън до момента остава тази на крадлата Сиро от сериала Mortal Kombat: Conquest, продуциран от Лари Казаноф и отговорничката по спец-ефектите на Terminator 2 Алисън Савич.

NICK STAHL



Ник Стал е роден в Далас, Тексас, на 5 декември 1979 г. На четиригодишна възраст започва да се снима за телевизионни реклами и пиеси с благотворителна цел. Пробивът му в голямото кино става, след като партнира на Мел Гибсън в "The Man Without a Face" (1993). Следващите му появи на голямия екран са във филми, които не жънат очакван успех, сред които са "Disturbing Behavior" (1998) и "The Thin Red Line" (1998). Предполага се, че с ролята на Джон Конър в новите филми за Терминатор Стал ще стане един от най-търсените актьори от своето поколение.

12 години след небивалия успех на Terminator 2: Judgement Day по кината това лято ще се завърти новият "Терминатор 3: Възходът на машините", който е с почти изцяло подновен актьорски състав и режисьор, в чието име няма нито Джеймс, нито Камерън.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com





Той рече "I'll be back!" и изпълни обещанието си – Арнолд Шварценегер е единственият актьор с водеща роля от предишните две серии, който се завръща за третата част. Защо? Как така? Отговорите на тези въпроси, вероятно, никога няма да узнаем. Лицата, свързани с миналото на остаряващата, но не забравена поредица, само изразяват липсата на намерение да участват в новия проект, без да споделят мотивите си. Едуард Фърлонг, който набра популярност с ролята си на Джон Конър, бе заменен с Ник Стал от "Тънка червена линия". Вероятната причина – Фърлонг напоследък се свързва с роли на проблемни младежи, които доста му пасват, като се има предвид, че славата не му понесе и посегна към дрогата и алкохола. За Линда Хамилтън (Сара Конър) се носят слухове, че ще има епизодична роля, но вероятността тези слухове да се окажат истина е твърде малка, от което се съди по скептичните ѝ изказвания по темата. Майкъл Бийн (сержант Кайл Рийз), който също трябваше да има някакво кратко екранно присъствие, отказа да участва с коментара, че "това не е Терминатор от периода на Камерън". Самият режисьор на T1 и T2 Джеймс Камерън пък не пропуска случай да злослови с думи от рода на: "Някак си забавно е, че една част от мен се надява филмът да е тъп, но Арнолд е един от най-добрите ми приятели и само заради него искам да стане добър". Въпреки уверенията на Шварценегер, Камерън е непреклонен да седне на режисьорския стол на T3 - "вече разказах историята, която исках да разкажа" - но уверява приятеля си, че няма да му се сърди, ако изиграе за трети път киборга от бъдещето.



Мотивиран от чек за 30 милиона долара

и изпълнен с желание да заличи смесените чувства на зрителите след, да не кажа по-силна дума, посредствените си филми "Шестият ден", "Краят на дните" и "Допустими жертви", Арнолд за трети път облича коженото яке и слага тъмните очила, станали запазена марка на неговия герой.

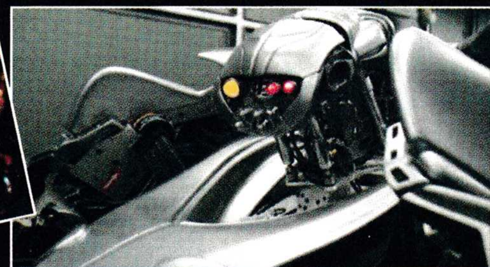
Изминали са около десет години след събитията в "T2". Джон Конър сега е на 25 и живее в пълна нелегалност – без дом, без кредитни карти, без мобилен телефон и без работа. Формално той не съществува и не би трябвало да е възможно да бъде засечен от Skynet – високотехноло-







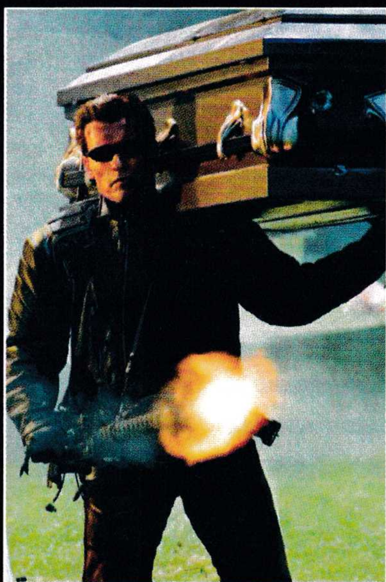




гичната мрежа от машини, които се опитаха да го убият и да обявят война на човечеството. По-голямата част от времето си Конър прекарва в хакерство и за дълъг период от време остава незасечен. В един момент обаче Skynet го "надушва" и решава, че светът би бил по-добър без него. От бъдещето е изпратен новият убиец T-X (Кристана Локън), който е значително по-усъвършенстван модел от предшественика си T-1000, но със същата мисия – да открие и елиминира Конър, осигурявайки безпрепятствения възход на машините.

T-X (или Terminatrix) всъщност е "тя", хладнокръвна и безкомпромисна като килър, но сексапилна на външност, което ѝ помага да постига смъртоносните си цели само с един прелъстителен поглед. Като настоящ технологичен връх сред киборгите тя може да променя формата си, да изчезва, както и да контролира други роботи.

На помощ на Конър и неговата придружителка по неволя Кейт Милър (Дейнс) идва добрият стар T-800. Това, че помага на Конър обаче не го прави положителен герой. Шварценегер споделя: "Това е същият модел, но друг персонаж, който отново трябва да бъде програмиран за определени неща – да не убива хора, или да убива хора, да унищожи T-X или да не я закача. Наред с тези неща има много интересни изненади във филма, които те оставят озадачен, тъй като аз наистина ставам лош във филма, после пак добър и други такива обрати".



Подробностите за историята на филма засега се пазят ревностно и съм сигурен, че по-голямата част от неизвестните, например къде се губи Сара Конър, ще бъдат разкрити чак в киносалоните.

Притесненията на феновете

Смяната на Камерън със значително по-неизвестния Джонатан Мостоу разбуни духовете. Проблемът идва основно от това, че Мостоу има само един що-годе скъп филм преди "T3" и той е за подводницата U-571. От друга страна, с "Breakdown" той доказа, че може да прави качествено кино с малко пари. Какво остава за продукция с бюджет от 300 милиона долара, каквато е "Terminator 3"?

Друго нещо, което притеснява феновете, е, че Камерън освен режисьор бе и сценарист на първите две серии. Историята на третата част беше пренаписвана неколкократно, докато получи безрезервното одобрение на продуцентите и мистър Арни. В крайна сметка финалният вариант е дело на Джон Бранкато и Майкъл Ферис, които от мен получават отличен за работата си по "Играта" с Майкъл Дъглас и Шон Пен, "Мрежата" със Сандра Бълок и "Другите" с Никол Кидман.



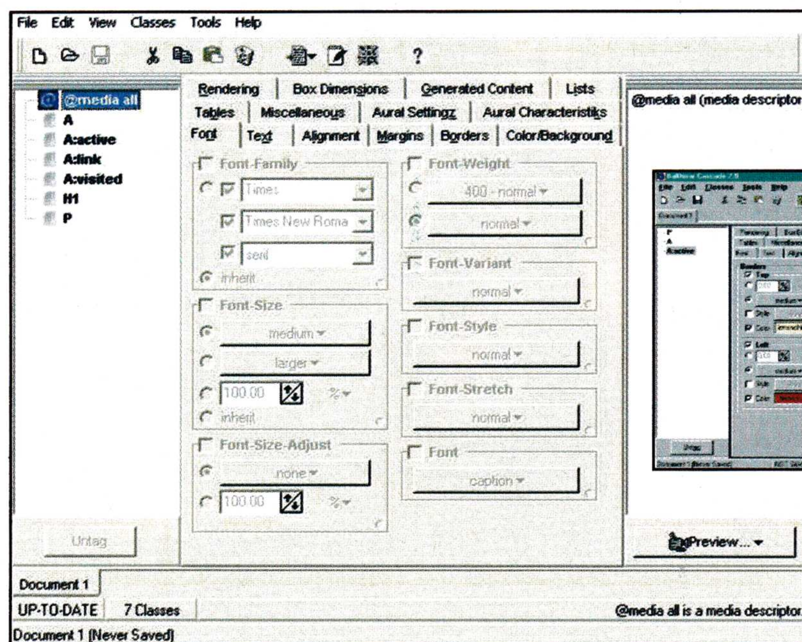
За финал ще си позволя да дам един съвет, а той е да не се прибързва с предразсъдъците по отношение на Ник Стал и най-вече Клеър Дейнс. Това, че всички сме свикнали да ги виждаме в еднотипни роли, не значи, че не могат да се справят с персонажите на "T3". Щом са избрали тях измежду 10 хиляди кандидати, сигурно има защо...





Balthisar Cascade 2.0

www.balthisar.com



В този брой отново ще ви представим няколко по-малко известни, но много полезни програмки. Те са предназначени най-вече за тези от вас, които без да са професионалисти, биха желали да внесат малко колорит и разнообразие в своите Интернет сайтове и страници.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Започваме с една малка и напълно безплатна програмка за генериране на CSS. Какво е това CSS ли? Това е съкращение на думите Cascading Style Sheets и като наименование сигурно изглежда странно. Няма да се задълбавам в теорията и произхода на CSS – достатъчно е да се знае, че използването им дава ОГРОМНИ възможности за внасянето на най-разнообразни ефекти в създаваните HTML страници и при това за използването им не е необходимо нищо специално и са подходящи за абсолютно всеки host, независимо платен или 100% free. Освен това се поддържат и от практически всички съвременни браузери (със съвсем малки изключения).

Тези CSS са незаменими при създаването на големи сайтове с много страници. Представете си сайт, съдържащ няколко десетки или няколко стотици страници – и всичките тези страници е необходимо периодично да се обновяват като външен вид и оформление. Единият способ за това е да се впрегнат на работа няколко души и след много труд, загубено време и безбройни грешки работата може и да бъде свършена... Докато с използването на CSS това ще стане за по-малко от ден. За целта в "главата" (между <head> и </head>) на всяка страница се включва нещо подобно на това <link rel="stylesheet" href="/site/style.css" type="text/css"> Описанието на външния вид и оформлението на страниците се съдържа във файла "site". Когато искаме да обновим сайта си просто внасяме промените в "site" и готово – всички страници като по магия изведнъж започват да изглеждат по съвсем различен начин.

Но CSS е безкрайно полезно нещо и когато искате да разнообразите дори и само една едничка страница. Може би сте виждали вече страници, по които линковете се променят когато ги посочите с мишката? Или има някакви шрифтове, които изглеждат много интересно и привлекателно? Вероятно си мислите, че направата на всичко това е много трудна? Съвсем не! Напротив! Наистина, възможностите на CSS са буквално необятни – но повечето от дизайнерите и собствениците на сайтове използват съвсем малка част от възможностите им – и това обикновено е предостатъчно за постигането на най-необикновени ефекти. Не само това – не е никакъв проблем да експериментирате с цветове, форми и ефекти и със сигурност ще "изобретите" нещо, което ще ви накара да се почувствате горди от себе си.

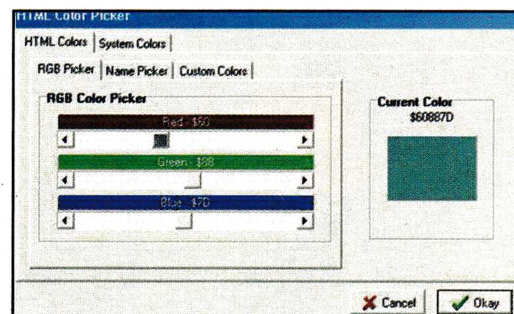
Започваме пак от "главата", където между <head> и </head> вмъкваме нещо подобно на това:

```
<style type="text/css"><!--
a:hover { text-decoration: overline}
//--></style>
```

Първият и последният ред са "служебни" – те указват на браузера началото и края на дефинирането на CSS. Всичко останало между тях е мястото, където може да експериментирате до безкрай. Например горният ред какво означава – обикновено линковете по HTML страниците са подчертани. Сега обаче като посочите с мишката линк на тази страница той изведнъж ще се окаже "подчертан" отгоре. Това е само най-елементарен пример – но възможностите на CSS тук са почти неограничени – можете да разтегнете линка, да му смените цвета и какво ли не. Целта? Да привлечете вниманието на посетителя към въпросния линк и да го подмамите да "кликне" на него. Или просто да го накарате да запомни сайта ви...

А може да изпишете горния ред и по друг начин – например a.links:hover {text-decoration: overline} Каква е разликата ли? В първия пример този CSS важи за абсолютно всички линкове по цялата страница. А ако не е това желанието ви? Тогава на помощ идва вторият пример – в този случай ще се променят само тези линкове, които са обозначени със специалния маркер (tag): class="links" Просто го вмъкнете някъде между <a> и на съответния линк и той изведнъж ще почне да се променя когато го посочите с мишката! Забележете при това, че не е задължително да използвате точно наименованието "links" – това в случая е просто някакво име и може да бъде каквото и да е било. И още нещо забележете – CSS не важи само за линкове – може да маркирате по подходящ начин произволни места от страницата си и да има "заповядате" как да изглеждат на браузерите на посетителите.

И сега финала – упоменатата в началото програма (която ще намерите и на диска). Това е една от най-добрите програми за генериране на CSS и при това е напълно free. Тя може да ви генерира произволен CSS, който да прави практически всякакви изменения по страниците ви и е безкрайно полезна както за сериозна работа, така и само за експериментиране или дори просто за разучаване.



AutoRen & EditPad

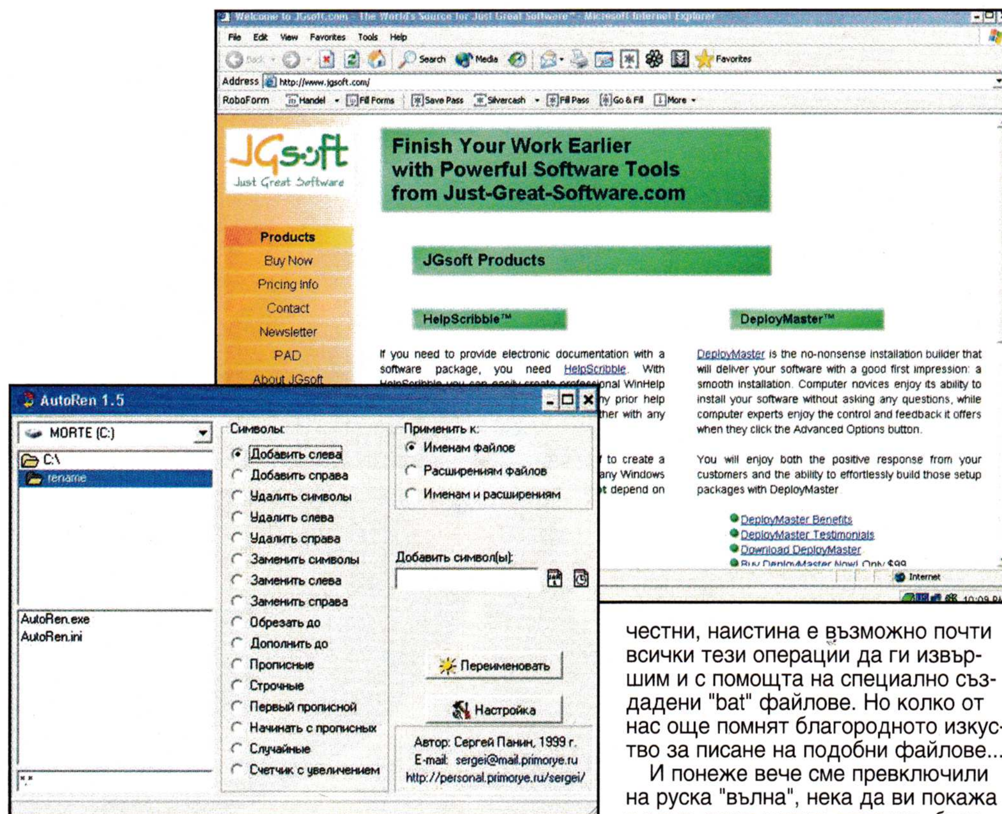
Следващата малка, полезна и безплатна програмка се нарича AutoRen. Тя е създадена от руснак и на версията, която имам, менюто е на руски (http://personal.primorye.ru/sergei/). Служи за серийно (масово) преименуване и РЕДАКТИРАНЕ имената на файлове.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Забелязвате ли думата "редактиране"? Защото програми за преименуване има много. Например в ACDSee има командата "rename series", която ви позволява на куп да преименувате произволен брой файлове... Но всичките ще станат с еднакви имена и ще се различават единствено по номерацията -примерно file1.html, file2.html и т.н. Докато с програмата AutoRen нещата са съвсем различни. Инсталирайте си я от диска и я стартирайте. Надявам се руският да не ви затрудни прекалено много. От лявата страна нещата са ясни – имате прозорец за избор на директориите и под него виждате списъка на файловете, които ще обработвате. Обърнете внимание на последния ред най-отдолу. По подразбиране там е написано *.* – т.е. програмата ще обработи ВСИЧКИ файлове от избраната директория. Но може да зададете и конкретни имена на файлове и разширения, използвайки добре познатите ни "wildcards" – знакът * за цялото име и разширение и ? за една произволна буква.

Погледнете сега отдясно горе – там има три команди, които ви позволявате да преименувате само имената на файловете, само на разширенията и на двете едновременно.

Под тях следва един ред, в който вписвате символите, буквите и цифрите които искате да вмъкнете в имената на файловете, включително да поставите час и дата!



Следват познатите ни бутони "start" (Переименовать) и 'options" (Настройка).

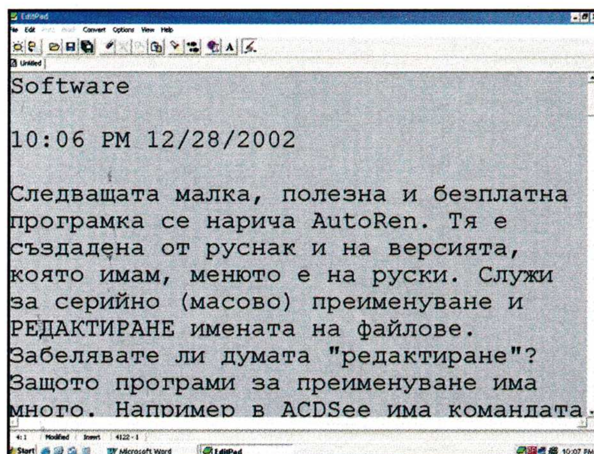
И сега стигаме до най-важната част – менюто в средната колона! Най-отгоре са командите "Добавить слева" и "Добавить справа" (за сведение думата "справа" не означава "направо", а "right").

Разбрахте ли вече? Тази програма ви позволява именно да направите не само преименуване, но и сериозно редактиране на имената и на разширенията на файловете. Можете да запазите оригиналните наименования и да ги допълните с определени знаци, да ги отрежете до няколко знака, да им добавите номерация и още няколко подобни команди. И забележете – както отред, така и отзад и при това отделно на имената на файловете и на имената на разширенията.

Елементарен пример – имате двадесет страници с разширение .htm и искате да им запазите наименованията, но да ги направите на .html. Може да ги преименувате една по една (и да отговаряте на безкрай глупави въпроси) или може да си направите един малък "bat" файл, който да свърши работата под добрия стар DOS... А може и да я свършите за десет секунди с програмата AutoRen.

Е, ако трябва да бъдем абсолютно честни, наистина е възможно почти всички тези операции да ги извършим и с помощта на специално създадени "bat" файлове. Но колко от нас още помнят благородното изкуство за писане на подобни файлове...

И понеже вече сме превключили на руска "вълна", нека да ви покажа и една друга малка, полезна, безплатна и руска програма (www.jgsoft.com) Казва се EditPad и този менюто е на английски език. Инсталирайте я от диска и я разгледайте. На пръв поглед не изглежда нещо особено и наподобява добре известния ни WordPad... Но кликнете на третия бутон горе в ляво (Open) и намерете някоя папка с няколко файла в нея. Затиснете и задръжте Shift и... маркирайте всички файлове в нея! Или натиснете Ctrl и маркирайте само избрани файлове... Точно така – ВСИЧКИ маркирани файлове се отвориха и са готови за обработка! Да – това е още една програмка за серийно обработване на файлове – при това забележете, че става въпрос за HTML, текст, .ini, .bat и "Delphi source" файлове. Оттук нататък вече можете да правите с тях каквото искате – можете да вмъквате, редактирате, триете, заменяте и отново да добавяте датата и часа – въобще всичко, което го може един сериозен текстови редактор... Но с една разлика – разполагате с възможност да промените едновременно всички отворени файлове ИЛИ само част от тях... Опитайте да вмъкнете някакъв еднакъв абзац в десетина различни документа и засечете колко време ще ви отнеме и колко досадно ще ви бъде, ако го правите с обикновения WordPad! А с EditPad ще ви отмеме около половин минута.



Част трета

Лабиринтът

Яна Хараланова

Капитан Брукида Кухуан, командир на Черния Ескадрон, найвисокопоставената личност след Главнокомандващия, неговата дясна ръка. Какъв мръсник! Точно на него ли трябваше да попадна?

– Каква изненада! Радвам се да те видя, капитане! – обърнах се бавно. Не можех да си позволя никакви грешки.

– Гейлит Олсбърн, член на БИВШИЯ Вътрешен кръг на Лабиринта, отцепник, обвинен си в измяна, убийство и саботаж. Ще бъдеш съден и след доказването на вината ти, в което не се съмнявам, чака те анихилационната камера.

Ухилих се злобно.

– Толкова ли те е страх от мен, че си домъкнал най-елитния отряд командоси? Толкова ли съм опасен?

– Ако зависеше от мен щях да съм те изпекъл досега! Но какво да се прави, не ме огря. Искат те жив, Олсбърн! Не ме изкушавай! Съветвам те да тръгнеш доброволно, иначе може да се изкуша да пренебрегна заповедите.

– Нима имам избор, Кухуан? – осъзнавах силната си омраза към този калафиянец.

Мразех го от дън душа, без дори да помня причината. Може би другото мое забравено Аз си спомняше и имаше основание да иска смъртта му... Чух го как изскърца със зъби. Нямах шанс за бягство. Поне засега...

Калафия, моя някогашен дом. Родната ми планета, се беше променила толкова много. След всичките цикли, през които бягах и се криех от кошмара на Лабиринта, не се бях връщал тук. Колко много ми е липсвал този пустинен свят. Колко още много неща ми липсват. Места и същества отдавна изчезнали, мъртви и погребани... Забравени. Нямаше дори спомен за тях. Остана ми само една голяма болезнена празнина. Някога бях обичал. Някога бях обичан. Тогава нещата все още имаха смисъл. Тогава все още имаше надежда... Сега съм сам със себе си, мразех се. Времето и забравата не ме излекуваха. Все още болеше. Омраза и ярост продължаваха да опустошават душата ми. Можех ли да сторя нещо срещу това?... Щях ли да оцелея след всичко това? Какво пък и моят ред щеше да дойде някога.





АВТОРИ

Досега автори на „Лабиринтът" са:

Петър Канчелов

Радослав Колев

Яна Хараланова



Заслушах се в глъчката около себе си. Сред тълпата галактяни съзрях един землянин. Изглеждаше много стар. Възможно бе дори да е роден на Старата Земя. Струваше ми се познат. Особено оловносивите очи – проницателни и спокойни... Даниел Одзава! Името изскочи внезапно, но нищо повече. Никакъв друг спомен. Кой беше той, по дяволите? Какво общо е имал с миналото ми?

Отговорите не се появиха. Не и преди енергийния заряд, който изпищя покрай лицето ми. Дръпнах се рязко назад в опит да избегна следващия изстрел. От рязкото движение ми се зави свят, загубих равновесие и се плъоснах на земята. Мислено проклех междупланетните преходи, но те ми спасиха живота. Калафиянецът зад мен се свлече мъртъв без дори да е осъзнал какво става. И аз още не бях разбрал. Едва сега видях нападателите ни – отряд PSO-та. Страхотно! Черният Ескадрон срещу армията на PSO-тата. Толкова ли бях важен?

Нямах време да си блъскам главата в размисъл над политическите взаимоотношения между различните групировки. Пък били те и хората на Главнокомандващия. Време беше да отлитам. Докопах бластер. Тъкмо навреме, за да възпра устрема на един дроид. Използвайки слабата гравитация, се "лепнах" за стената на отсрещната сграда. Надявах се да има вентилационна система, през която да се вмъкна вътре. Какъв късмет! Някой предвидливо включи енергийната защита. Стената под мен буквално пламна изгаряйки дланите ми. Това обаче не можеше да ме спре. Създадох си ускорено субективно време и запълзях нагоре.

Почти бях достигнал заветната си точка, когато почувствах енергиен спад и внезапно разпадане на субективното ми време. Нещо ме блъсна в гръб. Ужасяваща болка пламна по цялото ми тяло и аз полетях надолу...

***

Нашата игра продължава. Очакваме продължението на историята от вас, не по-късно от 31 януари 2003. То трябва да е написано на кирилица в txt файл, озаглавен с вашето име, изпратен на адрес boian@pcclub-bg.com. Предложението ви не трябва да надвишава 5500 знака. Наградата, както винаги, е една оригинална игра.



PHILIPS ToUcam Pro

Попитайте произволен собственик на уеб-камерка за какво я използва. В повечето случаи отговорите ще бъдат различни – някой ще каже, че изпраща домашни клипчета на приятел в чужбина или че я ползва, за да наблюдава какво става у тях докато го няма, или пък просто ще ви отреже, че я ползва "по предназначение" и толкоз, докато всъщност организира платени еротични он-лайн шоу-програми...

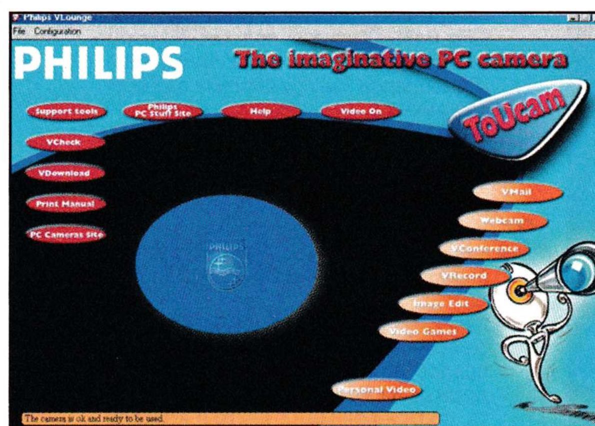
Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



Възможните приложения са повече, отколкото имам желанието да преброя. Но все пак всичко зависи от самата камерка и софтуера към нея. В това ревю ще разгледаме възможностите на Philips ToUcam – камерка с доста нестандартен вид и някои характерни особености, които биха я направили подходящ избор за едни и лоша покупка за други. Както казах, камерката е с "леко" нестандартен вид – почти яйцеобразно тяло, върху което се намира обективът, което е закрепено към триножник, който на мен лично ми напомня за пипалата на някое извънземно. Всичко това ѝ придава доста нетрадиционен вид, но не би имало и грам значение, ако пречеше на функционалността на камерката. В това отношение към ToUcam изпитвам смесени чувства – триножникът сам по себе си не е стабилен, но закривените му "пипала" са изключително удобни за закачане на камерата по разни места. Върху монитора камерката стои стабилно само ако се използва специалната пластина, залепяща се към монитора и придържаща "крачката" на камерката достатъчно здраво, за да не може тя да се катурне и при наймалкото разлюляване. За разлика от твърде нестандартната и предизвикваща противоречиви мнения стойка, тялото на камерката е добре премислено – тя е снабдена с сигнализиращ за активност светодиод, бутон за моментални снимки, вграден микрофон и изключително ценен според мен обектив с ръчна настройка на фокуса. Това се постига като

целият обектив се навива на резба в основното тяло

и чрез завиване и развиване той се отдалечава и приближава до CCD сензора. Конструкцията и изработката не са часовникарско ниво, но важното в случая обаче е друго – с малко повече развъртане на обектива



камерката може да изкара невероятни макро-снимки, на които изгледът е като почти през микроскоп. Качеството на образа е приемливо, а чувствителността към светлината е отлична – образите се показваха в детайли дори в силно затъмнена стая. Според производителите камерката може да прави снимки, еквивалентни на 1.2 мегапикселов цифров апарат, което обаче е далеч от истината – реално всичко от 640x480 нагоре изглеждаше пикселизирано, а дори и снимките на тази гранична резолюция бяха леко размазни и навяващи тревожни мисли за интерполация. Не че би било учудващо, де, 320x240 си е съвсем стандартна и реална резолюция за уеб-камерките. Автоматичните настройки на яркостта, оцветеността и контраста на образа в софтуера на камерката вършат работа, макар че за оптимално качество винаги ми се налагаше да пипам снимките във Photoshop. Тук му е моментът да кажа, че съм разочарован от софтуера, който идва с камерката – повечето приложения се държаха доста странно, често забиваха и губеха образа от камерката, а и не предлагаха никакви кой знае какви възможности на потребителя, освен задължителния минимум, заради които една уеб-камерка се определя като такава. Естествено, не е казано, че програмите, доставени от производителя, са единствените, но щеше да е хубаво, ако не ми се налагаше да търся допълнително приложение за компресиране в реално време на заснемания видеоматериал (защото некомпресираното .AVI е способно за минути да изяде и най-големия хард-диск). Това обаче не значи, че в софтуера на диска към камерката няма свежи попадения. Има например няколко игри, които разпознават и използват движенията на образите, заснети от камерата. Най-простата и като че ли най-сполучливата от тях поставя заснемания в реално време от камерката ваш образ в центъра на някаква виртуална стая, където хвърчи една топка, и вие, замахвайки с ръка, можете да "удряте" и, ако искате – да "ритате" виртуалната топка до тотално издебиляване (аз лично половин час съм се кефил като малко дете на въртележка :)). Колкото и тъпо да звучи, реалистичните отскачания на топката от образа на вашето тяло създават някакво смътно усещане, че се намирате в неочаквано приятна виртуална реалност – сякаш сте се вселили в някоя от двете дъсчици в Pong. Но стига за игрите, време е да приключвам статията. Ще го направя като ви кажа, че въпреки недостатъците на софтуера си, Philips ToUcam е една много добра уеб-камерка с някои наистина ценни възможности.

Камерката беше любезно предоставена за тестване от Tornado Systems.



Плановете

ROADMAPS 2003

Intel

Q1:

- Intel i855PM, i855M и i855GME чипсети. Те ще бъдат предназначени за мобилния процесор Banias, който се очаква по горе-долу същото време. i855PM ще представлява базовият модел, включващ поддръжка на AGP 4x, 1GB 266MHz DDR памет, и USB 2.0. Към тези възможности i855GM ще добави и вградено видео, а i855GME ще представлява усъвършенствана версия на i855GM.
- Intel Banias процесор. Новата мобилна надежда на Intel. Чипът ще се появи с тактови честоти от 1.3, 1.4, 1.5 и 1.6 GHz, и ще бъде проектиран из основи за работа в мобилни компютри, поради което консумацията му на ток ще бъде изключително малка. Banias се очаква да бъде оборудван с 1 MB L2 кеш, и най-бързият, 1.6 GHz чип, ще има по-добра производителност от 2.0 GHz P4M. При него, подобно на процесорите на AMD, ще се използва PR (Performance Rating) система за обозначение.
- Нови Intel Xeon процесори, базирани на Prestonia ядро и работещи при 3.0 и 3.06 GHz.

Q2:

- Intel Celeron 2.3 GHz. Процесорът ще бъде базиран на Northwood-128 ядрото.
- Intel ICH5 южен мост. От него се очаква освен възможностите на ICH4 да предостави на потребителите поддръжка на SerialATA, 8бр. USB 2.0 порта, софтуерен RAID, както и вграден контролер за wireless LAN.
- Intel i865PE, i865P, i865G чипсети, с кодово название Springdale. Базовия вариант (i865PE) ще поддържа 533/800 MHz шина, както и два канала с DDR400 памет. Ще се използва нов тип шина за връзка с мрежовия контролер, като целта е да се избегне натоварването на ICH/MCH или PCI шината от потока данни в една Gigabit Ethernet мрежа.
- Intel i875P чипсет, познат още като Canterwood. Ще представлява вариант на Springdale чипсета, предназначен за пазара на работни станции. Ще поддържа 533/800 MHz шина, както и два канала с DDR400 памет (може и ECC). Чипсетът ще има по-добра производителност от i865 поради оптимизации в контролера на паметта.
- Intel Banias процесори с тактови честоти 900 MHz, 1.1 GHz и 1.7 GHz. Двете по-бавни версии ще работят на допълнително занижен волтаж за да пестят енергия.
- Intel Pentium 4M мобилни процесори 3.06, 2.8, 2.66 и 2.4 Ghz мобилни процесори, очакват се през юни.
- Intel i825GM и i825GME мобилни чипсети с вградено видео, предназначени за P4M. Ще бъдат еквивалент на Banias-съвместимия i855, като i825GME ще бъде леко подобрена версия на i825GM

Q3:

- Intel Pentium 5. Новият процесор ще използва Prescott ядро, което ще се прави по 0.09-микронна технология. Новите чипове първоначално ще имат тактови честоти от 3.2 и 3.4 GHz, като ще работят с 800 MHz шина. Очаква се процесорите да имат голям 1MB L2 кеш, както и евентуално някои новости в набора от инструкции.
- Intel Celeron 2.4 GHz, отново с Northwood ядро.
- Intel Madison 1.2 – 1.6 Ghz. Този IA64 процесор ще бъде наследник на Itanium 2 (McKinley), ще се прави по 0.13-микронна технология, и ще включва 6 MB L3 кеш.
- Intel Deerfield 1 GHz. Този процесор ще представлява по-евтин вариант на Madison. Той ще бъде базиран върху ядрото на Madison, но ще съдържа доста по-малко L3 кеш – "само" 1 MB.

Q4:

- Intel Nocona. Този процесор ще използва IA32 архитектурата и ще се прави по 0.09-микронна технология. Той ще представлява сървърски вариант на Prescott (Pentium 5) и е насочен към помасовия пазар на двупроцесорни системи. Nocona ще дебютира с тактова честота от 3.2 GHz, първоначално ще поддържа единствено 533 MHz шина и

на основните производители на хардуер

от Георги Даскалов

ще бъде снабден с 1 MB L2 кеш. Освен това се предвижда и поддръжка на HyperThreading II технологията.
- Intel Celeron 2.5 GHz. Отново с Northwood ядро.
- Intel Dothan – наследника на Banias при мобилните процесори. Чиповете ще се правят по 0.09-микронна технология, ще работят с 400 MHz шина, ще имат 2 MB кеш и ще използват същите чипсети като Banias – i855.

AMD

Q1:
- AMD Athlon MP процесор, базиран на Barton ядро. За разлика от предишното ядро на Athlon MP, Thoroughbred ще има 512K L2 кеш.

Q2:
- AMD Athlon 64 (ClawHammer) 3400+ процесор. 64-битовият чип на AMD се очаква да бъде обявен през март/април 2003, но масовото производство и доставките едва ли ще започнат през първата половина на годината. Чиповете ще се изработват с 0.13-микронен производствен процес с помощта на SOI (Silicon-On-Insulator) технологията. Вграденият в чипа контролер на паметта ще бъде 64-битов.
- AMD Opteron 4000+ (SledgeHammer) процесор. По-мощният събрат на ClawHammer ще включва голяма 1MB L2 кеш памет, и ще може да работи в 8-процесорни конфигурации. Вграденият в чипа контролер на паметта ще бъде 128-битов. Процесорът се очаква да бъде обявен през март/април тази година.
- AMD Opteron (ClawHammer DP) процесор. Двупроцесорен вариант на ClawHammer чипа, който обаче ще бъде причисляван към Opteron фамилията. Той ще бъде обявен по същото време като останалите Hammer процесори.
- AMD 8000 чипсети за Hammer процесорите. Те ще бъдат два модела – такъв за работна станция, известен с кодовото си название Lokar, и такъв за сървъри, познат като Golem. Общата схема на 8000 чипсетите ще се състои от AGP хъб (северен мост, само че с "ампутиран" контролер на паметта, който при Hammer се намира в самия процесор), I/O хъб (Южен мост) и опционален PCI-X мост. AGP и I/O хъбовете ще предлагат съвсем стандартните функции – поддръжка на AGP8X, ATA133 и вградени мрежов и аудио контролери. Сървърската версия на чипсета обаче ще включва и въпросния опционален PCI-X мост, който ще позволява използването на 33MHz/66MHz PCI и 133MHz/100MHz/66MHz/33MHz PCI-X устройства, като ще е осигурена и hot-swap поддръжка.

Q3:
- AMD Mobile Athlon с ядро ClawHammer. Мобилният чип ще бъде базиран върху ClawHammer-ите за настолни PC-та.
- AMD Opteron 4400+. Нов вариант на SledgeHammer, който се очаква най-късно до края на годината. Разликата му със старите процесори ще се състои в използването на новия 0.09-микронен производствен процес.

NVIDIA

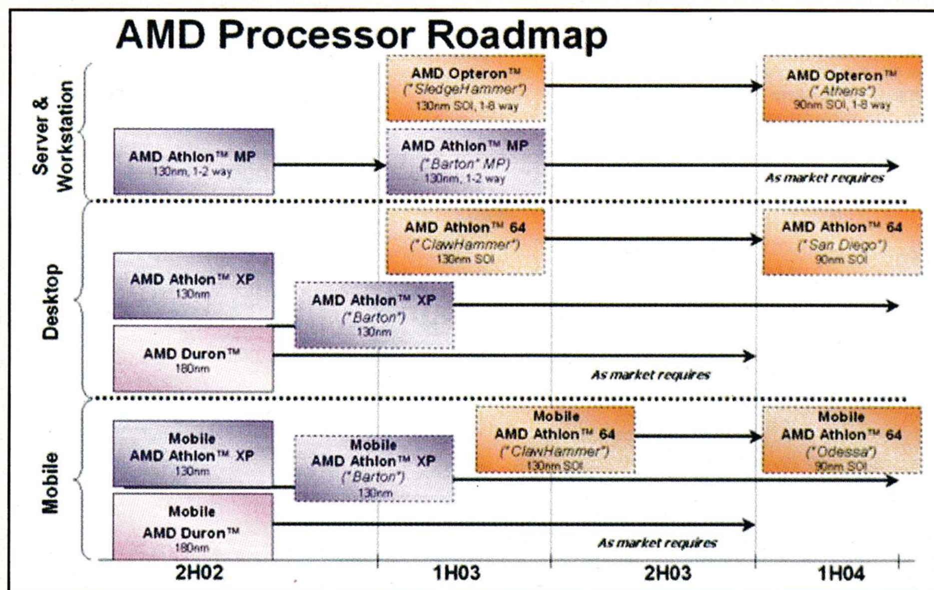
Q1:
- NVIDIA NV31 и NV31M. NV31 ще наследи GeForce 4 MX, като ще представлява доста орязан вариант на NV30 ядрото – броя на рендериращите конвейери и ширината на шината към видеопаметта са намалени наполовина. NV31M пък ще е мобилен чип, базиран на обикновения NV31 и ще наследи NV17M.

Q2:
- NVIDIA Crush K8 и Crush K8G. Hammer-съвместим вариант на nForce2 чипсета. K8 се явява "чистата" версия, докато в K8G ще има вграден видеоконтролер, базиран върху GeForce 4. Интересното е, че при новите чипсети северният и южният мост ще са обединени в един чип.

Q3:
- NVIDIA NV35 – наследникът на NV30

ATI

Q1:
- ATI RX380 и RS380 чипсети. Те ще бъдат предназначени за Pentium 4, като RX380 ще представлява "чистият" модел, а RS380 – този с интегрирано видео. Основните отличителни черти на RX380 са поддръжката на 800 MHz шина, DDR400 памет и AGP8x. За южен мост ще се използва SB300C чипът на ATI, който ще осигурява поддръжка на ATA133, Serial ATA и USB2, като ще включва и вградени 6-канален аудиоконтролер и 10/100Mbps мрежов адаптер на 3Com. RS380 пък освен всичко това ще има и вградено RV250 ядро (Radeon 9000), както и един допълнителен 64-битов контролер за памет, за да може да се ползва отделен модул памет за нуждите на видеоконтролера.
- ATI R350 ще бъде конкурентът на NVIDIA с техния NV30. Новият 0.15-микронен чип ще представлява усъвършенстван вариант на R300 чипа (Radeon 9700), като оптимизациите ще му позволят да работи на доста по-високи честоти и по този начин да покаже забележимо превъзходство над NV30.
- ATI RV350 ще представлява RV300 ядро (Radeon 9500) с известни подобрения и ще се произвежда по 0.15-микронна технология.
- ATI R280 ще представлява R250 ядро (Radeon 9000) с добавена поддръжка на AGP 8x.



Hardware news

Mitsubishi и Hitachi обединяват усилия

Mitsubishi Electric и Hitachi Semiconductor обявиха обединяването на отделите на двете компании, занимаващи се с полупроводникови елементи. Съчетани, приходите на двете компании биха могли да направят от новопоявилата се Renesas Technology третия по големина доставчик на полупроводникови елементи в света. Дялът на Mitsubishi в новата компания е 45%, докато Hitachi притежават 55%. Renesas ще започне работа на 1 април, когато компанията ще бъде оглавена от досегашния вицепрезидент на полупроводниковия отдел на Mitsubishi Electric Katsumi Suizu. Целта на Mitsubishi и Hitachi явно е да намалят разходите си, а в близките месеци ще трябва и да обединят досегашните си бизнеси с полупроводникови елементи в Европа, САЩ и Азия, за да може новата компания да се възползва от вече натрупания опит и изградените връзки.

VIA отново съди Intel

VIA са подали поредната си жалба срещу Intel в съда, отново на тема нелоялна конкуренция. Обвиненията са по повод прекалено големите изисквания на Intel по отношение на лицензите за техните продукти, както и куп други действия и мерки, насочени срещу конкуренцията. От юридическа гледна точка е съвсем възможно в делото да се намесят и други компании, които да подкрепят VIA и в резултат да станем свидетели на някакво съдебно решение срещу Intel. Ако VIA постигнат целта си, ще има голямо оживление на пазара, тъй като както знаем техните продукти са по-евтини от съответните такива на Intel. Ако VIA получи зелена светлина за легално разработване на чипсети, че защо не и процесори, съвместими с Pentium 4, те едва ли ще се колебаят дълго преди да се възползват от възможността. А ако това стане, печеливши ще са единствено потребителите, тъй като ожесточената конкуренция винаги води до понижаване на цените и повишаване на качеството.

Micron демонстрират 1GB DDR чипове

За Коледа Micron си направиха страхотен подарък, като демонстрираха пред останалия свят първите едногигабитови (128 MB) чипове DDR-памет, които са направени чрез 0.11-микронна производствена технология и работят при 2.5 волта. Такъв голям капацитет на единичен чип при DDR-паметите до момента не беше постиган, макар че Hynix вече правят 512Mbit-ови чипове по още по-съвършена 0.10-микронна технология и имат намерение през 2003 да преминат към едногигабитови чипове. Засега единствената потвърдена информация от Micron относно приложението на новите чипове е, че те ще се използват за 4-Гигабайтови регистрирани DIMM модули, които ще се използват в сървъри.

VIA ще прави IDE RAID контролери

Притиснати от не особено изгодната ситуация за тях ситуация на пазара за чипсети, VIA изглежда се опитват да пробият и в други сфери на действие. Ето, че след като започнаха да правят USB, мрежови, аудио и какви ли още не контролери, VIA са решили да разнообразят още повече продуктите си с два IDE контролера. те ще се казват VIA VT6410 и VIA VT6420 и ще поддържат едновременно Serial ATA и Paralel ATA. Първият контролер ще поддържа ATA133 RAID 0, 0+1 и 1 масиви, а вторият ще има 2 SerialATA 150 канала, един ATA133 канал и също ще има RAID функции. Чиповете имат доста добри шансове да донесат на създателите си финансови успехи, особено като се има в предвид, че те ще могат да се интегрират върху дънни платки. А все пак VIA си имат най-много вземане-даване именно с производителите на дъна...

S3 обявяват DeltaChrome

Ето че S3 обявиха нов графичен чип – доскоро известен като Columbia, той обещава пълна DirectX 9.0 съвместимост с произтичащите от това изводи за наличието на Pixel и Vertex Shader модули. Чипът ще има 8 рендериращи конвейера и работна честота на ядрото от порядъка на 400 MHz. Освен това налице ще бъде пълна HDTV поддръжка, ще може да се декодират MPEG2/4 видеопотоци, както и да прилагат разнообразни видеоефекти в реално време. Куриозен факт е, че при пус-

кането на описанието на DeltaChrome през средата на декември, сайтът на S3 се срина, което едва ли е било от непосилния за сървъра наплив от посетители :).

Първи тестове на Athlon 64

В немското списание c't са се появили доста интересни резултати от тестове на Athlon 64 процесор. При проведеното от колегите сравнение между Athlon 64, работещ на 1.2 GHz, Athlon XP, работещ на 1.2 GHz и Pentium 4, работещ на 2.2 GHz се е разкрила изненадващата способност на все още бавния и незавършен чип да бие в някои дисциплини по-бързия с 1 GHz Pentium 4, докато Athlon XP е изостанал по всички параграфи. Трябва да се има в предвид, че P4-ката е постигнала тези резултати с едноканална DDR памет, а пък немските журналисти неизвестно защо са обявили, че тестваният Athlon 64 е бил с 1MB L2 кеш.

AMD популяризира Alchemy

AMD започнаха да продават Alhemy Development Kit-ове, с което се надяват да привлекат внимание върху наистина доста интересните си Alchemy Solutions Au1000, Au1500 и Au1100 MIPS чипове, които интегрират в себе си почти цялата система и работят при честоти от порядъка на 400 MHz при 250 миливатата консумирана мощност. Според AMD те са подходящи за адски много приложения – навигационни и развлекателни системи в автомобили, PDA устройства, рутери, файъруоли и други мрежови устройства, и т.н. Development Kit-овете включват всичкия необходим хардуер, както и софтуер за дебъгинг, хардуерни спецификации и насоки за разработчиците. Единственият проблем е, че Development Kit-а струва $1995 и много хора изказват съмнение дали изобщо AMD трябва да искат пари за тези Kit-ове, след като чрез тях си правят самореклама пред разработчиците.

IBM прави най-малкия работещ силициев транзистор

От IBM съобщиха за нов рекорд в миниатюризацията на елементите, при който се говори за слизане на молекулярно ниво. Постигнатата от тях дължина на транзистора е едва 6 нанометра, което е най-малко 10-пъти по-малко от най-малките транзистори произвеждани в днешни дни. През 2001 Консорциума на международните Полупроводникови Компании отправи предупреждение в плановете си за бъдещето, че до 2016 г. трябва да започнат да се използват транзистори, по-малки от 9 нанометра, за да може да се запази темпа на растеж на производителността. С постижението си IBM дават да се разбере, че границите на технологията все още не са достигнати.

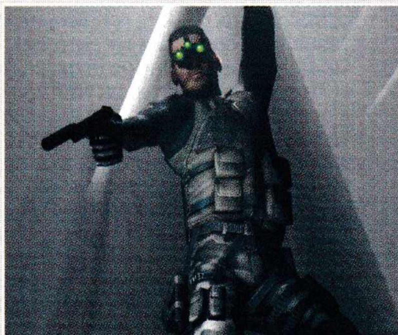
MSI ще прави дъна за Dell

MSI, които до сега правеха единствено видеокарти за гиганта Dell, вече ще се занимават и с производството на дънни платки за настолните и преносими компютри на компанията най-голям доставчик на компютърни системи в света. Това се случва, след като вече известно време компанията правеше дъна за сървърите на Dell, а заедно с Asus си поделяха производството на графични карти. Asus също ще имат дял в правенето на дъната за Dell, но той ще е доста по-скромен от този на Dell. Имам чувството, че фабриките на MSI определено няма да бездействат тази година.

Започват да се продават първите SerialATA дискове

След като вече доста време на пазара се предлагат дъна и контролери, поддържащи новия интерфейс за харддискове, ето че и самите устройства започват да се появяват. Както обикновено, новостите пристигат първо в Япония, където от декември насам човек може да си купи Maxtor DiamondMax 6Y120M0 – 7200-оборотен 120 GB диск с 8 MB кеш памет и 9ms средно време за достъп. Интересното е, че дисковете се продавали само в комплект с отделни контролери, т.е. ако човек вече си има вграден контролер на дъното, ще трябва да се набута с 50-60 долара в повече от реалната цена на диска, която е малко над $200.

Splinter Cell



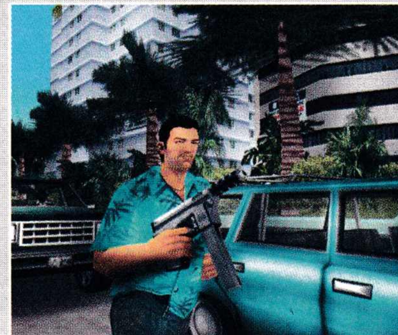
демо

WarCraft III



демо

GTA Vice City



видео

ДИСК 1

ДЕМО ИГРИ

Harry Potter and The Chamber of Secrets	Демо. 3rd person
FatMan Adventures	Демо. Аркаден екшън
Tom Clancy's Splinter Cell	Демо. 3rd person shooter
WarCraft III	Демо с нова солова кампания и нови карти!
Impossible Creatures	Демо. Стратегия в реално време
Mutant Storm	Демо. Екшън
Wonderland 1.08	Демо. Аркаден екшън

ЦЕЛИ ИГРИ

Santa Claus in Trouble	Цяла игра! Jump'n'Run
Afro-Santa	Цяла игра! First Person Shooter с Дядо Коледа :)
Tournament Fighters Remix	Цяла игра! Биткаджийска
123 Free Solitaire 2003	Цяла игра! Колекция от 8 пасианса
StarFleet Paradox	Цяла игра! Космически екшън
CrossBow Commander	Цяла игра. Аркаден екшън
Elf Bowling 3	Цяла игра! Боулинг с елфи
StarFleet Command 3 Nemesis	Безплатен add-on за SFC3
The Engineer 2	Shareware. Стратегия

MODs

The Specialists	MOD за Half-Life. Виж статията в броя
Half-Life: Escape From Darkness	MOD. Нова солова кампания за Half-Life!

Terminator 3: Rise of the Machines



трейлър

ДИСК 2

ИГРИ

Grom	Демо. Action-Adventure

ПРОГРАМИ

DirectX 9	Най-новата версия на DirectX
AbsoluteShield Internet Eraser 2.35	Прикрива следите ви в Интернет
Acrobat Reader 5.1	Най-новата версия на Acrobat Reader
Active@ File Recovery 2.0	Възстановява изтрити файлове
All Converter 2.2.5	Конвертира файлове в други формати
AutoRename	Автоматично преименува файлове
Cascade 2	Генератор на на CSS
Clean Center 1.3	Почиства регистратурата
Cool Ruler	Позволява да дефинирате размери на екрана
Global DivX Player 1.9	DivX Player
EditPad	Редактор
Internet Download Manager 3.09	Тегли файлове от Интернет
Kool Moves 3.6	Анимация
McAfee Antivirus 7 Home Edition	Антивирусна програма
Mobile Music Pro 2.0	Прави мелодии за GSM
MP3 Doctor 5.0.5	Редактор на MP3
MSN Messenger 5	Messenger
Oscar ThumbNail Maker	Редактор на изображения
QuickTime 6	Изключителен media player!
WinRAR 3.1	Универсален архиватор/разархиватор
XP AntiSpy 3.7	Премахва шпионските функции на WindowsXP

ГАЛЕРИЯ

PC Club 18	Целият брой 18 на PCClub в PDF формат
Terminator 3	
GTA: Vice City Intro	
GTA: Vice City Gameplay	
PC Club Dekstop Wallpapers	
James Bond: Die Another Day Trailer	
Terminator 3 High Quality - Изисква QuickTime6!	
Lord of the Rings: Two Towers Spot	
C&C: Generals	
X2: The Threat	
MK: Deadly Alliance Intro	
Mission Improbable Bonus Video by Cloud	

АКТУАЛИЗАЦИИ

Nvidia Drivers 41.09 WinALL	Най-нови драйвери на Nvidia
ATI Catalyst 3 for DX9 WinALL	Най-нови драйвери на ATI
Yuri's Revenge Map Pack 5	Карти за Yuri's Revenge
WarCraft III Bonus Maps	Нови карти за WarCraft III от Blizzard
StarCraft Maps	Нови карти за StarCraft
Desert Combat MOD for Battlefield 1942	MOD за Battlefield 1942